DRAGON RADIEUX

LES JEUX DONT ON PARLERA EN 1989...
Dossier Démons 2e partie

SEPTEMBRE 88

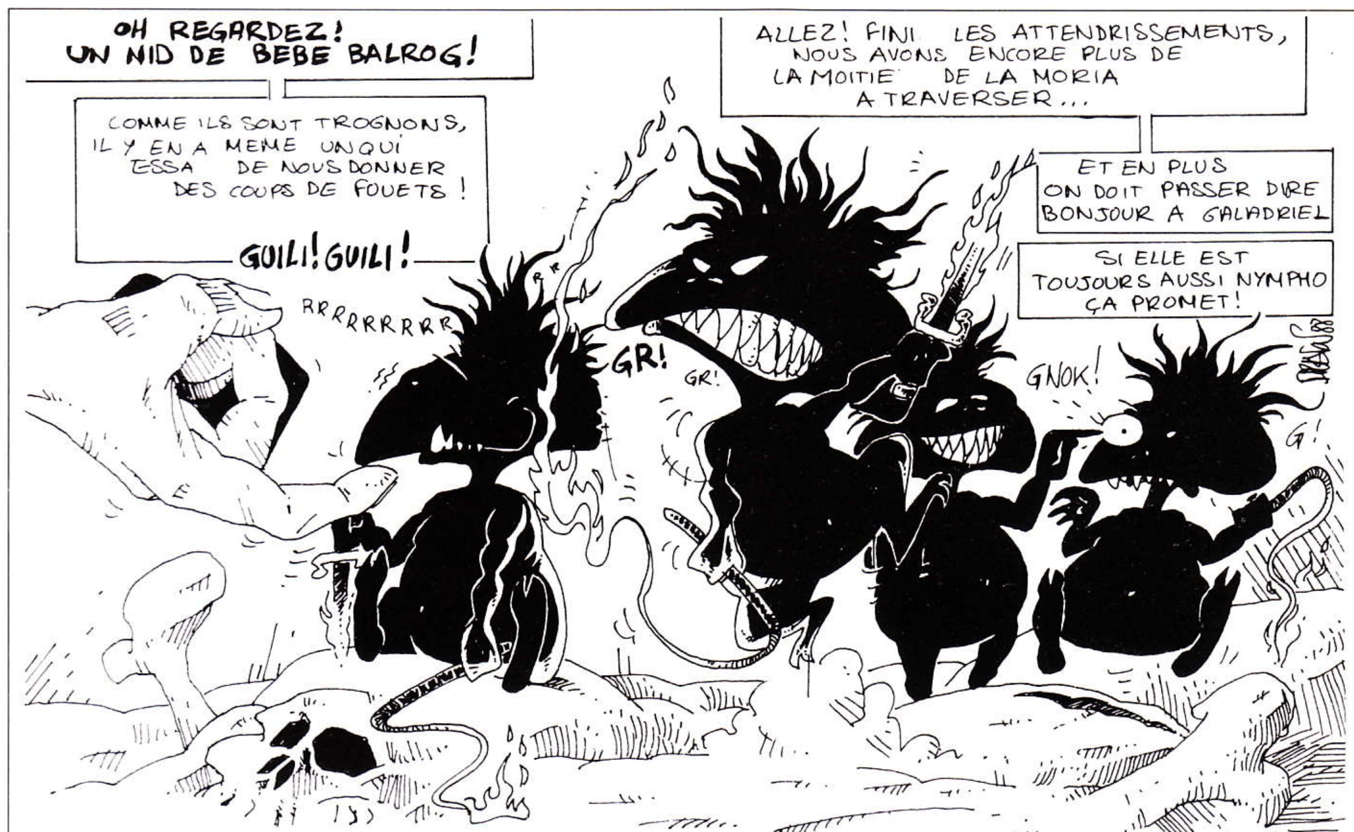
n° 17



Scénarios Guerre des Etoiles, Appel de Cthulhu, AD & D, Légendes de la Vallée des Rois.

30 F 230 FB 9 FS

Revue bimestrielle des jeux de rôles



SOMMAIRE

Dragon Radieux n° 17 (Septembre 1988)
REVUE BIMESTRIELLE DES JEUX DE ROLE
Editeur : **Editions Dragon Radieux - LE CHARBINAT - 38510 MORESTEL**
Téléphone 74 80 10 64
Directeur de la publication, rédacteur en chef : Paul Chion
Secrétariat : Pascaline Chion.
Comité de rédaction : Jean-Paul Tafani, Catherine Midy, Jean-Claude Julliand, Paul et Pascaline Chion.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire : 67435 N° ISSN : 0297-2069
Publicité : Jean-Claude Julliand
Emballeurs titulaires : Denis Chabrier, Gilles Grall, Yves Le Trionaire, Yves Mathonnière
ONT PARTICIPE A LA REDACTION DE CE NUMERO : Olivier Nemoz, Vincent Laluque, Eric Mathelin, Stéphane Azibert, Jean-Claude Julliand, Patrick Durand-Peyroles, David Sicé, Alain Bérard, Olivier Fèvre, Anne Vétillard, Marc Deladerrière, Virginia Ivarnez, Christophe Triau, Frédéric Ménage, Paul Chion.
ADAPTATION ET CORRECTION DES TEXTES : Pascaline Chion.
ILLUSTRATEURS : Philippe Masson, Jean-François Ragon, Franck Drevon, Benoît Dufour, Philippe Vialon, Guillaume Ivernel.
Couverture : Philippe Masson.
MAQUETTE: Editions Dragon Radieux
PHOTOCOMPOSITION : Ediprim, Lyon.
IMPRESSION : LEOSTIC, avenue de la République, 38170 Seyssinet.

SCENARIOS

AIDES DE JEU

INFORMATIONS

LECTURE

EDITO

Tout augmente mon bon Monsieur... Tout augmente... Le nombre de pages du journal, et pour une fois... son prix (inchangé depuis la création du D.R., il y a près de trois ans, joli record quand même), la longueur des scénarios ainsi que celle des articles du dossier "démons"...

76...77...78...
Le programme de ce numéro est, vous allez rapidement vous en apercevoir, des plus copieux... Nous n'avons pas voulu tronçonner en de multiples chapitres les deux articles qui constituent l'ossature de ce dossier. Du coup, manoeuvre "démoniaque" à souhait, la nouvelle rubrique qui devait faire son apparition dans ce numéro est repoussée en Novembre, et les "Chroniques de Trégor" sont restées carrément sur le "pavé"

Nous avons décidé de publier des scénarios de plus en plus étoffés, quitte à ne pas en multiplier le nombre, résistant ainsi à la tentation commerciale de "couvrir" un maximum de jeu dans chaque numéro. Nous préférons l'optique scénarios complets plus thèmes nombreux à développer, plutôt que le "touche à tout" qui laisse tout le monde sur sa faim. Enfin, de toutes façons, la démocratie règne... un peu... et vous pouvez toujours nous faire part de votre désaccord !

Puisqu'on parle scénario, il est légitime de vous parler du Concours. Celui ci s'est révélé être un véritable succès. Autant vous avouer honnêtement que nous avons reçu tellement de textes que le comité de rédaction n'a pas encore pu tous les lire... mais si ! mais si !..., et que la pré-sélection n'est pas encore terminée. Que les auteurs se rassurent, ils recevront un courrier dans un délai assez rapproché (le rédacteur en chef, courageux, ne se "mouille" pas !), les informant du "verdict" de la guillotine. La publication des premiers textes a com-

PLUS PRES DE CHEZ VOUS RENCONTREZ L'EQUIPE DE "DRAGON RADIEUX"

CONTACTEZ NOS CORRESPONDANTS REGIONAUX :

REGION PARISIENNE :
Pierre MONDIE, rue du Mont Ventoux, 91940 LES ULIS

NORD :
Olivier FEVRE, Résidence Universitaire, Rue du Chemin Vert, 59300 AULNOY LES VALENCIENNES

CAEN, NORMANDIE :
Valérie et Jean Luc BIZIEN, 61, rue de Géôle, 14000 CAEN

REIMS, CHAMPAGNE :
Jean Paul TAFANI, 13, grande rue, ECUEIL - 51500 RILLY la montagne

DIJON, BOURGOGNE :
Hervé PICARD, 20, rue des Erables, 21800 QUETIGNY

BRETAGNE :
Philippe L'HOMME, 2, rue de Rohan, 35190 TINTENIAC

REGION BORDELAISE :
FINN, 5, Place L. Duguit, 33800 BORDEAUX (Tél. 56 92 09 83)

REGION TOULOUSAINE :
Eric AUZOLS, 44, rue Léon Soulié, 31400 TOULOUSE

PROVENCE, COTE D'AZUR :
Michel BOVET, Bât. A, Résidence Le Haut Faron, Corniche Escartefigue, 83000 TOULON.



mencé dans ce numéro et va se poursuivre en Novembre, Décembre, Janvier, Mars... Jugement final du peuple souverain dans le numéro de Mai.

Comme on adore vous faire des petits cadeaux, un autre concours démarre dans ce numéro, encore des scénarios, mais seulement pour le jeu "Empires & Dynasties". De plus comme on n'est pas trop radins, il est aussi généreusement primé que l'autre et se termine le 31 Décembre à minuit. Ce n'est pas parce que les vacances sont finies que vous allez vous reposer !

A part ça ce numéro a un peu de retard, vous l'avez remarqué... Il y a deux bonnes raisons pour cela : d'abord on est de plus en plus PROS (sauf pour écrire l'Editorial) d'autre part on s'est encore un petit peu plus "informatisés", et chacun sait que l'informatique...

ÒÒÒ

"EMPIRES & DYNASTIES"
CONCOURS DE SCENARIOS

Les Editions Dragon Radieux organisent un concours de scénarios sur le jeu "Empires & Dynasties", indépendant du concours multi-jeux lancé en Mars dernier. Tous les lecteurs sont invités à y participer. Les textes, sélectionnés par un jury comportant les membres du comité de rédaction et l'auteur du jeu, seront publiés et primés de la manière suivante :

Premier prix : un chèque de 1500 F
Deuxième prix : un chèque de 1000 F
autres scénarios publiés : un chèque de 800 F.

La date limite d'envoi des scénarios est fixée au 31 Décembre 1988. Les textes devront être présentés de la façon la plus lisible possible, de préférence dactylographiés. Ils devront comporter le nom et l'adresse de leur auteur, une proposition de titre ainsi qu'une indication sur leur longueur approximative (pas de limite de taille).
Un brouillon correct suffit pour les plans nécessaires à la conduite de l'aventure.

TRIBUNE

Chevilles +1...

Et maintenant, un peu de pommade... pour une fois, ça fait tellement plaisir !

"Je tiens d'abord à vous féliciter pour la création d'"Empires et Dynasties", dont l'histoire est très originale, le texte bien présenté et la description du contexte bien menée.Parmi tous les jeux de rôle ayant pour thème l'"Héroïc Fantasy", c'est le seul dont les règles sont assez fluides pour que je puisse mener à bien le déroulement de l'histoire avec succès. Un grand bravo à Patrick Durand-Peyroles et toute son équipe."

Frédéric Morelle - Six Fours Les Plages

"Cela faisait longtemps que j'entendais parler d'"Empires et Dynasties", mes investigations s'arrêtant, je l'avoue, à l'ouverture de la boîte et au feuilletage des livrets. Il aura fallu que je le gagne à Toulon pour le découvrir pleinement. La présentation, superbe, est belle et bien confirmée par les textes, eux aussi excellents. "Empires et Dynasties" est un jeu complet d'une précision remarquable et d'un intérêt certain. L'hexagone connaissait déjà des productions intéressantes : Légendes, Rêve de Dragon, Animonde, Zone, Trauma, Universom (en toute modestie...). Mais je pense que "Empires et Dynasties" se situe un cran au dessus. Que les extensions promises sortent et que cette "machine à rêver" poursuive son chemin !"

Laurent Trémel - Viroflay

(Cette dernière lettre nous fait d'autant plus plaisir qu'elle provient du créateur de la collection Universom, chez SIROZ...)

ORIGINAL...

"Lorsqu'on feuillette votre revue, on se rend bien compte que vous êtes une équipe de mordus des jeux de rôle, équipe parfaitement organisée qui édite un zine qui l'est encore plus, avec présentation et textes sympas : quand je dis ça, je veux dire que j'aime beaucoup la maquette de la revue, le peu de couleur qu'elle emploie, sans pour autant rendre l'ensemble moche, ses illustrations (noir et blanc ou 3 couleurs) qui sont splendides.

Mais surtout, SURTOUT, ne rajoutez pas de couleurs : quand on lit Drag'Rad', une atmosphère se dégage des dessins et du texte, une atmosphère de collaboration entre les auteurs et les lecteurs (snif, snif, tellement romantique avec ses démons, ses éclats de cervelle, ses dragons)... Vous voyez ce que je veux dire ? En fait, c'est comme quand on regarde un vieux film noir et blanc, et ensuite sa version couleur. Personnellement je préfère la première version. Vous aussi j'espère..."

Mathieu Bleuzet - Orcus Dévastation, Space Orc (Capitaine, hé hé)

DRAGONLANCE

"Je trouve que vous parlez bien peu (et vous n'êtes pas les seuls !) de Dragonlance, qui est pourtant un jeu excellent, d'après moi. D'abord, un Univers fabuleux, couvert par un Atlas, un livre de Règles, quatre romans (très intéressants et bien écrits), 12 modules, un jeu de plateau, plusieurs livres de références, soutenu par Battlesystem qui donne à une campagne bien plus de réalisme...

Tout le continent d'Ansalon est décrit de fond en comble, et des idées sont données pour d'autres îles (Dragons, Irdas...) et d'autres continents...

Les règles sont celles d'AD&D, modifiées par des races et classes nouvelles. Bien sûr, ces règles ont des défauts, mais sont très répandues. Et il ne tient qu'au MD de les améliorer ; voici quelques-unes des modifications qu'il peut être bon d'apporter : établissement de coups critiques sur 1 et 20 (sauf si le "to hit" nécessaire était 20 ou 1 et moins), pour lesquels on peut s'inspirer de JRTM ; remplacement de la multiclasse par le changement de classe pour toutes les races, attribution de "points de magie" plutôt que de sorts fixes (1 niveau de sort = 1 point de magie) car cela est plus conforme à l'emploi de la magie dans les romans (bien sûr, on ne peut lancer de sort d'un niveau supérieur à celui autorisé par la table des sorts). Mais dans tous les cas, le MD devra être informé (par la lecture des romans etc.) de tous les événements ayant eu lieu à l'âge où il jouera (je conseille



TRIBUNE...

l'âge des Dragons) et devra y intégrer sa campagne. Avec quelques modifications (et l'emploi du "Dungeoneer's Survival Guide" pour les "Aptitudes Hors-Armes"), les règles d'Ad&D sont tout à fait convenables et utilisables. Et Dragonlance fournit un univers riche, nouveau, extensible...

Enfin, quelques précisions pour ceux qui voudraient jouer - ou jouent déjà - dans le monde de Krynn :

- les plans d'existence sont moins nombreux qu'à AD&D : les Abysses, plan du Mal, le Dôme de la Création, plan du Bien (les Dieux de la Neutralité sont dans des espaces extradimensionnels variés que l'on ne peut regrouper en plan), les plans Elémentaux, Matériels et de l'Ombre, ainsi que le plan éthéré et le plan Astral ;

- les Démons et Diables sont quasi-inexistants sur Krinn car les Abysses sont fermées ; les Dragons du Fiend Folio n'existent pas et les Dragons Neutres sont incroyablement rares ;

- le sort "Kyss of the Night Guardian", donné comme "Evocation", doit être classé "Enchantement" (les Robes Noires peuvent le lancer)..."

Florentin Blanc - Avignon

Le vampire contre attaque ou **La S.A.U.V.E : Point final ?**

Vous avez répondu si massivement au questionnaire paru dans notre numéro 324 (98456,01 réponses) que la rédaction est obligée de céder sous votre pression : ceci est sans doute le dernier numéro qui verra s'affronter la S.A.U.V.E., l'Inconnu et un grand magma de vampires. Vous vous êtes élevés avec vigueur contre notre proposition de changer le nom de la revue : La Sauve Radieuse, le Dragon Inconnu, Vampire et Dépasse... rien n'a trouvé grâce à vos yeux. Dragon Radieux vous lisez, Dragon Radieux vous voulez lire éternellement. C'est André qui va être content !

Nos excuses donc au Comte Maximilian Von Ruhetenberg, à Tom Cookner, à Albert Nonyme, ainsi qu'à Willy Fumble et Cathelyne dont les témoignages resteront à jamais enfouis dans les caves poussiéreuses de la rédaction. Si nous ne publions pas leurs textes, ils n'en resteront pas moins à jamais dans nos mémoires.

Un petit rappel pour ceux qui prennent le train en marche ou pour ceux qui ont la mémoire courte !

Dans notre numéro 12, nous publiions une interview du colonel Auguste Chombier, il apportait des révélations pour le moins surprenantes concernant une bien étrange organisation : la S.A.U.V.E.. Cette interview a suscité de très nombreuses réactions que nous nous sommes fait un devoir de publier. Mais aujourd'hui, le colonel Chombier tient à apporter quelques précisions ; il ne semble pas avoir apprécié certains propos tenus à son sujet et nous a fait part de ses griefs dans une lettre que nous retranscrivons ici dans son intégralité.

"Monsieur le rédacteur en chef

Laissez-moi tout d' abord vous remercier pour le courage dont vous avez fait preuve en publiant dans les colonnes de votre revue l'interview que j'ai accordée à votre reporter, vous avez pris à cette occasion des risques considérables et je ne suis pas certain que tout le monde en aurait fait autant.

Il se trouve cependant que vous avez publié certaines lettres qui ne sont pas sans provoquer en moi quelques réactions indignées dont je vais vous faire part.

Je tiens à faire savoir une bonne fois pour toutes que je n'ai strictement rien à voir avec les Von Triovitch et autres Von Zarovitch, ce sont des créatures de l'Inconnu de la pire espèce et je ne manquerai pas de régler leur sort définitivement si jamais nos chemins se croisent, que ce soit bien clair !

N'en déplaise à Monsieur O'Boylan, je ne suis pas une créature de l'Inconnu mais un homme responsable qui a su faire les choix qui s'imposaient. Contrairement à ce qu'il affirme, je n'ai jamais déclaré que "Les monstres venus de l'Inconnu ont des cœurs d'or" (ce qui d'ailleurs arrangerait bien la S.A.U.V.E dont les moyens financiers décroissent à vue d'œil). Il faut savoir que Monsieur O'Boylan descend directement du fondateur de la S.A.U.V.E mais qu'il n'a malheureusement pas hérité des qualités de son ancêtre (dont je ne nie pas les mérites). Marc O'Boylan est un terroriste et ses liens avec l'I.R.A. ne sont plus un secret pour personne. "L'accident" d'avion qui a coûté la vie à Mickael Jones est une nouvelle preuve du comportement ignoble de la S.A.U.V.E vis à vis de ses membres démissionnaires.

Je n'ai qu'un mot pour qualifier les diffamations de M. O'Boylan et je n'hésiterai pas à le dire. C'est un mot anglais qui signifie dégoûtant : NASTY (1) Voilà, pour finir j'aimerais adresser un message à tous les membres de la S.A.U.V.E par votre intermédiaire, c'est pourquoi je vous demande de bien vouloir publier cette lettre. Voici le message en question :

Emissaires de la S.A.U.V.E, écoutez moi, je vous en conjure. Quittez ce refuge de paranoïaques, pendant qu'il en est encore temps. Si vous êtes nombreux à le faire en même temps, ils ne pourront pas vous éliminer tous et le monde sera enfin débarrassé de cette dangereuse organisation.

Merci d'avance, **A. Chombier**

(1) Ceux qui suivent auront noté que le colonel Chombier est vampire et dit "nasty" (comprenne qui pourra)...

Après avoir reçu cette lettre bouleversante, nous avons demandé à notre reporter de reprendre contact avec le colonel Chombier. Au bout de deux longs mois de difficiles recherches, il a réussi à le retrouver quelque part en Europe de l'Est (nous tiendrons le nom du pays secret à la demande du colonel Chombier). Les nouvelles qu'il rapporte sont plus qu'alarmantes, c'est pourquoi nous lui avons demandé de mettre au point un grand projet dont il va vous faire part à présent.

Lecteurs, lectrices, sachez que le colonel Chombier est en danger de mort ! Si nous ne faisons rien pour l'aider, il disparaîtra définitivement d'ici quelques semaines. L'idée que le champion de la liberté et de la tolérance puisse s'é-teindre ainsi, oublié de tous, m'est tout simplement insupportable. Je vais donc devoir faire appel à votre générosité. Le colonel Chombier est gravement malade, il souffre de malnutrition. En d'autres termes : il meurt de faim. Nous ne pouvons pas laisser faire cela, VOUS ne pouvez pas laisser faire cela ! Envoyez vos dons au journal (l'adresse se trouve dans chaque numéro du Dragon Radieux) en portant sur l'enveloppe la mention "SAUVONS LE COLONEL CHOMBIER". Merci d'avance.

Mais attention, n'envoyez pas d'argent ! Le colonel Chombier n'est pas réduit à la mendicité. Ce dont il a besoin, c'est de sang. Vous qui avez le cœur sur la main, employez le donc pour une bonne cause et donnez un peu de votre sang au colonel.

Avec l'opération "SAUVONS LE COLONEL CHOMBIER", vous savez pour qui vous donnez votre sang !

N'hésitez pas à envoyez vos dons, tous les groupes sanguins sont acceptés. Nous vous demandons de bien fermer hermétiquement les flacons afin que nos amis des P.T.T. n'aient pas trop de surprises !

Nous vous demandons également d'envoyer de très nombreuses lettres de soutien au colonel (même adresse que pour les dons) et nous nous engageons à les lui transmettre. Nous vous tiendrons régulièrement au courant de l'ampleur de l'opération. Merci à tous !

V.H.S. Frédéric Ménage

Exprimez-vous !
Exprimez-vous !
Il en restera toujours quelque chose !

TRIBUNE...

COUP D'ŒIL

VITRINES

FIRMES FRANÇAISES

Croc

Sur la piste des Drakkars est un nouveau scénario pour Bitume, hanté par une horde de Vikings aussi allumés qu'à l'accoutumée. A propos, **l'écran de Bitume** ne devrait pas tarder à voir le jour. Bref, ce jeu 100% bien de cheux nous continue son petit bonhomme de chemin et on ne peut que s'en réjouir.
Eh, Croc! A quand les premiers suppléments d'Animonde? On attend tous avec impatience...



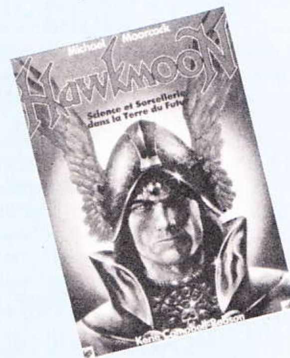
Editions Dragon Radieux

La sortie d'**Anashiva Reahna**, le premier numéro de la série de suppléments pour **Empires et Dynasties**, est prévu pour début Octobre. Il comporte 48 pages plus une superbe carte poster (signée... Patrick Durand Peyroles), et il est en grande partie consacré à l'Armée Impériale. Donnant le ton de ce que seront les prochains suppléments, le sommaire comporte moitié aide de jeu, moitié campagne. L'illustration quadri de la couverture est signée Guy ROGER, auteur de celle de la boîte de base.



Autre supplément annoncé et disponible courant Novembre : **Chroniques de Trégor N°1**, revue quadrimestrielle réservée aux échanges entre les joueurs et Maîtres de jeu "usagers" du Monde de Trégor. Le tirage étant dans un premier temps limité, Chroniques de Trégor sera diffusé dans un nombre limité de magasins, et par correspondance. Au sommaire de chaque numéro, des conseils techniques pour adapter le monde aux différents systèmes de jeux existant, des compléments historiques et géographiques, des fiches de PNJ et des descriptions de sites importants, des scénarios....

La deuxième campagne sur Trégor **"La Saga d'Ellessiel"** devrait paraître à la même époque. Conçue sur le même principe qu "Aventures en Trégor", elle est constituée de plusieurs modules utilisables de façon indépendante pour une partie d'entre eux, ou formant une longue campagne suivie. Plus de détails dans notre numéro de Novembre.



Ludodélire

Vous pouvez enfin trouver **Full Métal Planète** sur les étagères de vos boutiques préférées. A la limite, on n'y croyait plus... Le principe de ce jeu à la frontière entre le wargame et le jeu de plateau classique est fort simple. Tous les participants débarquent sur un plateau de jeu où sont disséminées des quantités de blocs de minerai (en fait, des petits cailloux sympas tout plein). A l'aide de nombreuses machines différentes, aux noms plus qu'évocateurs (Crabes, Pondeuses, Gros-tas, Barges, etc), les joueurs cherchent à charger le plus de minerai possible. Bien sûr, ces blocs de métal précieux sont disputés, et les joueurs sont bien souvent obligés de faire parler la poudre pour s'en emparer.
La météorologie de la planète étant très capricieuse, de grandes marées viennent à chaque tour modifier la configuration du plateau de jeu, rendant ainsi les prévisions et les stratégies à long terme obsolètes.
Saluons au passage la présentation des règles, qui est d'une clarté et d'une accessibilité exemplaires, et la qualité générale de toutes les pièces qui constituent ce jeu. Même s'il est un peu cher, **Full Métal Planète** se doit donc de figurer dans votre ludothèque...



Avec tout ça, la sortie de **Tempête sur l'échiquier**, version revue et corrigée de notre bon vieux jeu d'échec, est quelque peu retardée.

Jeux Descartes

L'événement de l'été chez Tonton Descartes, c'est sans doute la sortie de **James Bond 007**. Le jeu est présenté dans un livret d'environ cent soixante pages, avec une couv' cartonnée, un peu à la Star Wars. D'ailleurs, je me demande pourquoi l'illustration de cette couverture se limite à des scènes tirées du dernier des Bond, "Tuer n'est pas Jouer" ("The Living Daylights" pour les puristes), alors que nos amis de chez JD auraient pu puiser dans tous les films. M'enfin, bof, comme dirait l'autre...
Le thème: même pas la peine que je vous le présente, O lecteurs cultivés! En effet, ça fait presque trente balais que le célèbre agent secret parcourt nos salles obscures, et, maintenant qu'il a pris les traits de Sean Connery (l'Unique), Georges Lazenby, Roger Moore et enfin Timothy Dalton, vous devez commencer à le connaître, le bougre...
Bon, parlons jeu, parlons bien. Les règles de ce jeu de rôle sont célèbres à plusieurs titres. Premier système de jeu à adopter le concept de table de résolution unique, les règles de James Bond innovèrent aussi dans le domaine de la création des personnages, avec un système de répartition de points désormais répandu un peu partout. La version française bénéficie bien entendu de toutes ces "nouveautés" qui ont fait leurs preuves depuis longtemps. Les règles, présentées dans un format deux colonnes des plus agréables (la première destinée aux règles à proprement parler, l'autre à des exemples et à des notes diverses), sont séparées en deux grandes parties bien distinctes et agrémentées de nombreuses photos des films.
La Section des Joueurs décrit la création des personnages, le système de jeu et l'utilisation des diverses compétences ; La Section du Maître de Jeu présente plus précisément l'univers du jeu (les services secrets) et quelques personnes bien connues.
Au niveau des scénarios, notons une chose intéressante. Même s'ils sont souvent directement inspirés d'épisodes de la série, ils contiennent suffisamment de nuances et de différences pour que quelqu'un qui a vu et revu tous les Bond de la créatrion y trouve son compte.
James Bond est donc un jeu que l'on attendait depuis longtemps, mais il ne prendra malheureusement sa réelle dimension qu'une fois les innombrables extensions et scénarios traduits.

Zone Mortelle, première extension au jeu de plateau Blood Bowl, vient de paraître. Ce complément contient trois nouvelles planches de pions, un livret d'une trentaine de pages et un sachet de petits supports en plastique, le tout présenté dans une boîte du plus bel effet. Bon, voyons voir de quoi il s'agit... Les règles additionnelles présentées au début du petit livret rendent le jeu encore plus bête et plus méchant

VITRINES (SUITE)

(variantes au niveau du coup d'envoi, rebonds du ballon encore plus dingues, lancers, attaques et mouvements encore plus bestiaux, utilisation de la magie). Les joueurs de Blood Bowl ne peuvent que s'en réjouir. Ensuite sont expliquées diverses variantes qui rendent le jeu intéressant à plus long terme. Un système complet permettant de gérer les championnats a notamment été développé. Chaque équipe dispose d'un pécule, afin de financer les matchs, payer les joueurs, soudoyer les arbitres...

Les joueurs se verront attribuer un certain nombre de points de valeur, qui leur permettront d'augmenter leurs capacités, de s'entraîner. Très complet et très simple à gérer, ce système constitue en fait un nouveau jeu dans le jeu. A la fin du livret sont finalement décrits les nouveaux joueurs et les nouvelles races, tou(te)s plus défonces les uns que les autres... Bref, un supplément indispensable pour tous les Blood Bowleux confirmés.

On nous confirme que la traduction de **Terror Australis**, le célèbre supplément pour l'Appel de Cthulhu, devrait arriver bientôt soudainement sous peu. Pour une somme modique, vous aurez droit à trois scénarios et à une énorme documentation sur ce continent immense et plein de mystère qu'est l'Australie. Tous ceux qui se sont habitués à une présentation impeccable, à une foule de détails et à d'abondantes recherches ne seont pas déçus. L'Appel de Cthulhu reste l'un des jeux les plus suivis, ce qui n'est pas la moindre de ses nombreuses qualités.

Le **Guide de Star Wars** et la traduction de **Warhammer Fantasy Roleplaying Game**, devraient sortir tous deux au cours de notre bel automne ludique. On ne peut pas reprocher à Tonton Descartes de chômer !

Oriflam

Tiens, encore un jeu qu'on attendait depuis des lustres. **Hawkmoon**, le jeu tiré de l'autre série à succès de ce cher Michaël Moorcock, débarque dans vos boutiques. Pour plus de renseignements sur cette nouvelle production Oriflam, reportez-vous au banc d'essai p. 12.

Le Maître des Runes est le premier supplément pour la VF de Runequest. De quoi s'agit-il ? Ben c'est très simple. D'abord, il y a un bel écran, de bonne facture, joli, utile, et tout et tout. Ça devient une habitude chez Oriflam. Ensuite, il y a un gros livret d'une bonne trentaine de pages, qui expose non pas des règles avancées, mais plutôt des compléments fort intéressants. Par exemple, on y traite des combats de gladiateurs, des courses de char, de la navigation maritime. On peut y trouver également la description de trente nouveaux monstres, un scénario se passant dans Glorantha, diverses tables de rencontre, des plans, de grandes cartes format poster (représentant une arène antique), des trésors, un jeu en solitaire... Bref, un magnifique tas, une amalgame d'une utilité incontestée pour tous les joueurs de Runequest.

Schmidt

Plein de jeux sympas chez Schmidt en ce moment. Parlons d'abord de la traduction d'**Acquire**, un petit jeu de plateau tout ce qu'il y a de plus amusant. Chaque joueur doit construire des chaînes d'hôtels en plaçant des pions sur le plateau, puis acheter des actions d'hôtels déjà créés. Plus une chaîne est importante, plus les actionnaires principaux de celle-ci empochent, le but étant bien sûr de s'en mettre plein le portefeuille. Aussi faut-il bien réfléchir avant de placer le pion qui va faire fusionner deux chaînes célèbres... Qualité irréprochable, règles simples et claires, tous les éléments d'un bon jeu de plateau sont ici réunis.

Ensuite **Thorval**, un autre jeu de plateau marrant. L'histoire de l'île de Thorval, faite de guerres et de luttes incessantes, est assez mouvementée. Pour mettre fin à cet état de fait, on imagina un concours (le jeu) qui permettrait de couronner le roi de Thorval: chaque seigneur doit retrouver trois trésors disséminés sur l'île, en déjouant les attaques des Orks, dragons et autres bébêtes qui font le charme de l'île de Thorval... Là aussi, le système de jeu et la présentation sont impeccables, ce qui ne gâte jamais un jeu intéressant.

Pour finir, deux Murder Party façon Schmidt : **Qui a tué Max Duvall ?** et **La dernière Chance**. Chacune de ces boîtes contient tout ce qu'il faut pour passer une bonne soirée entre amis : une enveloppe à remettre à chacun des participants, des cartes d'invitation, des badges, etc. Un livret de règles vient expliquer comment organiser la partie.

J'en connais qui vont être contents ! La traduction de **Marvel Super Heroes** se distingue de plus en plus à l'horizon ludique de notre bel automne... Zut, il se distingue tellement que je viens de le prendre dans l'œil! Ça vient de sortir, ça a l'air joli et bien fait, mais là aussi, le jeu ne prendra toute son ampleur qu'avec la demi-tonne d'extensions qui vont avec... Promis, on vous en parlera plus précisément la prochaine fois.

Transecom

Chez Transecom, on continue à traduire systématiquement toute la gamme TSR. Cela nous donne du très bon, je veux parler ici de la suite de la série **DragonLance**, dont les troisième et quatrième volets viennent de paraître, et du beaucoup moins bon, j'ai nommé l'**Unearthed Arcana** qui devrait sortir en septembre.

◊◊◊

FIRMES ETRANGERES

Steve Jackson's Games

Apparemment, c'est cette firme anglaise qui hérite de l'exploitation de Conan, puisqu'elle vient d'adapter le monde du héros de R.E. Howard à son système de jeu GURPS.

FASA

Battletech dispose d'une légion d'extensions, à laquelle vient de s'ajouter **House Marik**, description de la quatrième Maison. On attend toujours les traductions de toute cette gamme de suppléments.

Renegade Legion, Interceptor, Centurion font partie d'une série de jeux de combat futuristes décrivant plusieurs étapes d'un même conflit intergalactique. Tous ces jeux disposent déjà de nombreuses extensions, scénarios et compléments.

Games Workshop

En ce moment, les gens de chez GW préparent une nouvelle édition de Blood Bowl qui va casser la baraque : un plateau plus solide, ne ressemblant plus à un terrain de foot islandais, des figurines en plastique qui ne se plieront plus, des règles additionnelles, plus complètes. Verra-t-on cette version sur le marché français ? On peut toujours espérer !

I.C.E.

Ben ça alors! On ne nous avait jamais habitués à un tel débordement de qualité chez Iron Crown... **Minas Thirith**, premier livre de la série **Cities of Middle Earth**, est un ouvrage tout simplement superbe. Ce supplément se présente sous la forme d'un livret de 160 pages, enrichi d'une magnifique couverture quadri cartonnée. A l'intérieur, vous pourrez trouver un historique de la cité, la description de nombreux endroits typiques et célèbres etc. Chaque quartier est examiné dans le moindre détail. Une quarantaine de pages de plans vient agrémenter les nombreuses descriptions. Le soin apporté à la rédaction et la mise en pages de cet ouvrage font tout simplement plaisir à voir. **Minas Thirith** est donc un supplément incontournable pour tous les joueurs de JRTM, mais il saura aussi séduire tous les fans de Tolkien.

Mythic Greece, gros morceau pour Rolemaster, est un supplément richement documenté qui permet de jouer dans le cadre de la civilisation bien connue.

Finissons par quelques scénars sympas. **Raiders of Cardolan** est un scénario pour JRTM, **Tales from Deep Space** un module pour Space Master, et c'est tout, mes frères.

T.O.R. Books / Eric Goldberg Associates

Et vive le merchandising à la Lucas ! Cette fois, ils n'ont pas attendu 10 ans pour sortir le jeu associé à Willow, dernier bébé des studios californiens de la LFL. **The Willow Game** vient de sortir, avant même que le film ne soit exploité dans les salles françaises. Et c'est là le principal défaut de ce joli jeu de plateau : on ne comprend pas tout ce qui s'y passe. Pour résumer, disons que chaque participant interprète l'un des héros ou l'un des méchants du film, chacun cherchant à s'emparer d'Elora Danan, le bébé qui pourrait sauver le monde de Willow. A part ça, le système de jeu est simple, les pièces, plateau et marqueurs sont jolis tout plein (normal, vu le prix relativement élevé de la boîte). Dommage qu'on n'arrive pas *pour l'instant* à partager la féerie de l'intrigue...

West End Games

A première vue, Star Wars est un bon jeu pas trop cher. Hop, d'accord, vous sautez dessuS ! Bon, mais manquent les descriptions des extraterrestres, des vaisseaux etc. Ah, toutes ces informations se trouvent dans le Sourcebook ? Combien ? D'accord, vous achetez... Et l'écran ? Ah, il se trouve dans la **Campaign Pack**, le supplément que vous attendiez depuis des mois. Combien ?!? D'accord, vous embarquez une fois de plus. Ben c'est à partir de là que vous commencez à angoisser un max. En effet, pour la phénoménale somme que vous venez de débourser, vous venez d'acquérir... le supplément le plus inutile qui soit : un écran pas beau, quelques pions pour Star Warriors, des règles que vous possédez déjà parce que vous vous êtes bien sûr rué sur l'édition en français, une espèce d'idée de commencement de début de campagne, plus un poster ridicule. Argh ! J'ai la haine...

Et la description des planètes? Bah, vous la trouverez peut-être dans le *Sourcebook IV*, le chapitre final avec des bonbons dans la boîte et une maquette de Y-wing à monter vous-mêmes... Vous voulez des scénarios vraiment jouables? Achetez donc le **Star Wars Adventure Construction Set** ! Non, je déconne, quoi ! Mais pourquoi massacrer l'EXCELLENT jeu qu'aurait pu devenir Star Wars s'il avait bénéficié d'extensions de qualité?

Heureusement, **Tatooine Manhunt**, le premier scénario pour le même Star Wars, a l'air beaucoup moins cher. Cette chasse à l'homme menée par de multiples Bounty Hunters sur la planète des sables semble d'une facture tout à fait acceptable et on s'en réjouit tous. Mais alors, quoi penser de la stratégie définitive des gens de chez West End Games? Seul l'avenir nous le dira...

◊◊◊

Les Nouveautés Françaises se profilant à l'Horizon 89

Les jeux dont on cause...

Parent plus ou moins proche du lézard, le Dragon a une petite tendance à prolonger ses siestes au soleil l'après midi lorsque le soleil de Juillet-Aout est radieux à souhait. Cela ne l'empêche pas cependant de rester vigilant aux bruits et aux rumeurs, et d'enregistrer discrètement rumeurs et informations qui pourraient lui être utile (à lui ou aux lecteurs de sa revue) lorsque la bise sera venue...

Ce bref préambule pour vous dire que nous avons tenté par tous les moyens (sordides ou pas - depuis le téléphone jusqu'au micro-espion ou l'extorsion d'informations par des moyens efficaces) de savoir ce qui se tramait dans le milieu ludique français pour les mois et surtout l'année à venir...

Nous avons commencé par interroger les grands "agités" de l'année 88, à savoir ORIFLAM et JEUX DESCARTES par exemple.

CHEZ ORIFLAM....

En ce qui concerne la firme de Metz, point n'a été besoin de recourir à la torture pour avoir des infos à court terme. Ça va continuer à bouger ! Jugez en plutôt : D'abord du nouveau, du tout français, du "bien de chez nous" ! Michel GAUDO et l'équipe qui travaille avec lui sur MALEFICES (Hervé DE FONTANIERES, Cyril COCCHI, Pascal GAUDO) se prépare à récidiver, mais chez ORIFLAM cette fois. L'objet du délit : un jeu de Science-Fiction intitulé "**MULTI-MONDE**". Plusieurs éléments originaux caractérisent ce nouveau jeu de rôle, tel qu'il nous a été décrit. L'ambiance tout d'abord : nous sommes en l'an 2500, dans les débuts de la CPU, "Confédération des Planètes Unies", ébauche d'un Empire Galactique beaucoup plus vaste, qui n'est pour l'instant qu'au stade d'embrion. La lune est le coeur de cette confédération qui ne regroupe dans les premiers temps que Mars, Vénus et la ceinture d'astéroïdes. Les joueurs, futurs aventuriers de l'espace, sont au service de la CPU et ils vont être embauchés pour des missions d'enquête, ou de découverte, destinées à la fois à permettre la consolidation de l'Empire naissant, et son extension. Bref un contexte permettant un vaste échantillonnage de scénarios sur des thèmes les plus variés.

Le système de simulation innove également, notamment en ce qui concerne le processus de création des personnages. Celui-ci découle en effet d'une série de tests, dans le genre "tests psycho simples", dont les résultats, une fois examinés et recoupés par le maître de jeu, vont définir le profil du futur aventurier. Chaque question (et certaines sont fort originales d'après ce que nous avons pu en juger) comporte plusieurs réponses possibles, à choisir, qui déterminent une orientation dominante dans telle ou telle direction. Style de problèmes posés : "Vous êtes dans la rue face à un Extra-terrestre, que faites-vous ?". Une réponse du type "-Je l'assomme parce qu'il n'est pas beau", ou "-je l'invite à venir avec moi chez les potes pour jouer à Multi-Mondes" ne sera pas sans conséquences pour l'avenir de votre personnage !

La sortie de Multi-monde est prévue pour Novembre, et peu de temps après, devrait paraître l'écran du MJ accompagné d'un livret très détaillé sur la Lune, point de départ de la CPU.

Début 89, Multi-Monde sera complété par l'**ATLAS SOLARIS,** ouvrage de plus de 240 pages comportant une description détaillée des planètes de la CPU, ainsi que de nombreuses idées de scénarios.

Un mot sur les traductions : fin 88 et courant 89 les gammes STORMBRINGER, RUNEQUEST, et HAWKMOON, vont continuer à se développer. Sont prévus notamment :
- Pour Stormbringer "**Le Voleur d'Ames**", un scénario "géant", véritable quête à travers le continent Nord, résultat de la compilation de deux brochures Chaosium (140 p).
- Pour RUNEQUEST, **la première et la deuxième partie du Monde de GLORANTHA**, sortie simultanée sur le marché français et le marché américain. Deux volumes "pavés" de plus de 300 pages (pour avoir une petite idée de la "chose", sachez que Greg Stafford travaille sur Glorantha depuis 64). Annoncés également "**les villes de GLORANTHA**" et "**Royaume des TROLLS**". Chaosium et Oriflam ont décidé de mettre l'accent sur les productions RQ basées sur Glorantha, plutôt que sur les autres univers.

- Pour HAWKMOON, une idée intéressante, la publication d'un **ATLAS DE LA TERRE DU TRAGIQUE MILLENAIRE**, de création française, qui sera repris ensuite dans la langue de Shakespeare. Une traduction dans l'autre sens en quelque sorte et pour une fois !

De nouveaux jeux de plateau sont annoncés également, mais ce n'est point là l'objet de notre propos pour cette fois...

CHEZ JEUX DESCARTES :

Un seul jeu de rôle nouveau prévu pour l'année prochaîne (en ne tenant pas compte de **WARHAMMER**, déja annoncé et qui sera disponible sous peu). Il s'agit d'un jeu intitulé "**SINBAD**" et qui a pour ambiance les 1001 Nuits. La sortie est prévue pour Mars-Avril. La boîte de base comportera la règle complète, un descriptif de la civilisation et pas moins de six scénarios. Le choix du thème nous parait un peu curieux puisque Descartes posséde déjà un titre assez proche "Légendes des Mille et Une Nuits", mais il parait que les deux jeux présentent d'importantes différences.... Nous en reparlerons.

En dehors de cette nouveauté, de nombreuses extensions sont prévues pour la Gamme actuelle.

-"**LES OEUFS DE CORLATHE**" et "**LE LIVRE DES MONSTRES**" pour l'**APPEL DE CTHULHU**.

- De nombreux scénarios pour **Maléfices**... Outre le n°10, "COEUR CRUEL", signé Hervé FONTANIERES, une campagne importante prévue pour le salon, à laquelle travaille notamment Christian CAROLI...

- Pour **JAMES BOND**, trois titres annoncés, parmi lesquels le **Q MANUEL** et **GOLDFINGER**...

- Enfin **STARWARS** se verra bientôt complété par le **SOURCE BOOK** et de nombreux scénarios.

SCHMIDT FRANCE

Cet éditeur annonce peu de nouveautés JEU de ROLE pour l'année prochaîne. Les seules informations que nous avons pu obtenir concernent le développement des gammes existantes, à savoir L'OEIL NOIR pour lequel deux modules sont prévus, CHILL (sans précision) et MARVEL SUPER HEROS.

BRUITS MAISON...

Côté "Editions Dragon Radieux", une nouvelle importante pour 89, la sortie prévue pour Février 89, d'un jeu de rôle (français, fallait-il le préciser ?), intitulé "**HURLEMENTS**", conçu par Valérie et Jean Luc BIZIEN. Le thème du jeu ne peut être, dans son intérêt, que partiellement dévoilé.
HURLEMENTS est un jeu historique, puisqu'il vous propose une longue suite d'aventures dans le contexte de la France du Haut Moyen-Age jusqu'au XIXème siècle, une découverte des sites et des événements réels les plus pittoresques de notre pays (puis par la suite de l'Europe entière).
HURLEMENTS est un jeu touchant au Fantastique traditionnel également puisque les personnages que vous allez être amenés à faire vivre sont des GAROUS, parfois humains, parfois animaux, de ces créatures que l'on craignait tant autrefois dans nos bonnes vieilles campagnes.

HURLEMENTS aborde beaucoup d'autres thèmes également, mais il n'est point utile que les futurs *joueurs* (?) en sachent trop avant de l'avoir découvert...

HURLEMENTS comporte en effet sur le plan du système de simulation, différentes particularités :
les règles ne concernent que le Maître de Jeu, et non les joueurs. La création du personnage est extrèmement rapide et les joueurs n'ont ni feuille ni caractéristiques techniques à s'occuper. Ces dernières, faciles à mettre en oeuvre sont totalement gérées par le MJ, les joueurs n'étant là que pour s'occuper de jouer leur "rôle" le mieux possible.

La boite de base comportera les règles, une présentation du premier Univers d'ambiance, la France pendant le Haut Moyen Age, un scénario et un paravent. Plusieurs suppléments suivront, comportant une partie documentaire historique, quelques "compléments" techniques et des scénarios.

Sont prévus aussi pour 1989, la sortie :

- Pour le Monde de TREGOR, d'un supplément important traitant de la Magie et des Religions. Cette brochure viendra compléter l'ATLAS déjà disponible ainsi que le livret de présentation "Trégor Univers Médiéval".

- Pour le Jeu EMPIRES & DYNASTIES, des ANASHIVA REAHNA N°2, 3 et 4, comportant cartes, aides de jeu et scénarios multiples, ainsi que d'un ATLAS détaillé du Monde.

D'autres projets sont en cours, nous en reparlerons.

◊◊◊

LABORINTHUS

Engins, Créatures et Gibier

Les jeux de rôles de langue française? Quelques mélodies encore discrètes, mais qui dérangent déjà toute une cacophonie de traductions. Généralement, l'esprit de leurs auteurs les illumine et jette un nouvel éclairage dans l'ère de la simulation.

Je cherchais de cette rareté quand j'ai trouvé LABORINTHUS. Un curieux objet, une boîte pas comme les autres, grande, lourde, noire et dorée. Inquiétante et prometteuse. J'ai voulu jouer.

Le MJ rencontré (une MJ en fait) m'a cédé de son temps. Nous avons pris rendez-vous, simplement. Elle semblait amusée. Un moment j'ai cru qu'elle allait me dire quelque chose de plus, me mettre en garde ou je ne sais quoi. Mais rien. Un sourire, du silence et un salut.

Je me suis présenté, à l'heure dite. Elle était là, seule, et je me préparais à attendre les autres joueurs lorsqu'elle a commencé. Comme je m'étonnais, elle m'a expliqué que si LABORINTHUS supporte aisément quatre à six héros on ne peut sérieusement prétendre en bien profiter qu'à deux. Un Maître, un joueur, et des vies devant soi.

Sur la table, pas le moindre paravent pour nous séparer. Des tableaux de résolutions, quelques dés à six faces, trois paquets de cartes (toutes en couleurs!) et une grande enveloppe noire et dorée, le scénarium: tout ce que nous allions vivre, tout ce qui, à travers un incroyable dialogue, nous animerait et nous tiendrait tous les deux sur le fil de la passion!

Il me faut bien vous l'avouer: jamais encore je n'avais joué d'une telle manière. Aussi intense, ni aussi éprouvante. Pas moyen de souffler en attendant qu'un autre décide, pas moyen (et d'ailleurs, on ne le désire pas) de se soustraire une seconde à ce contact direct avec le Maître. Lui-même est plongé tout entier, à vos côtés, dans l'aventure.

Il rêve, souffre et s'enivre comme vous du moindre moment, des rencontres les plus brèves autant que de chacun des épisodes touffus et baroques qui abondent dans le jeu. Rapidement, le rapport habituel du Maître-joueur s'estompe au profit du récit, du plaisir partagé. Et s'élabore, petit à petit, une puissante complicité.

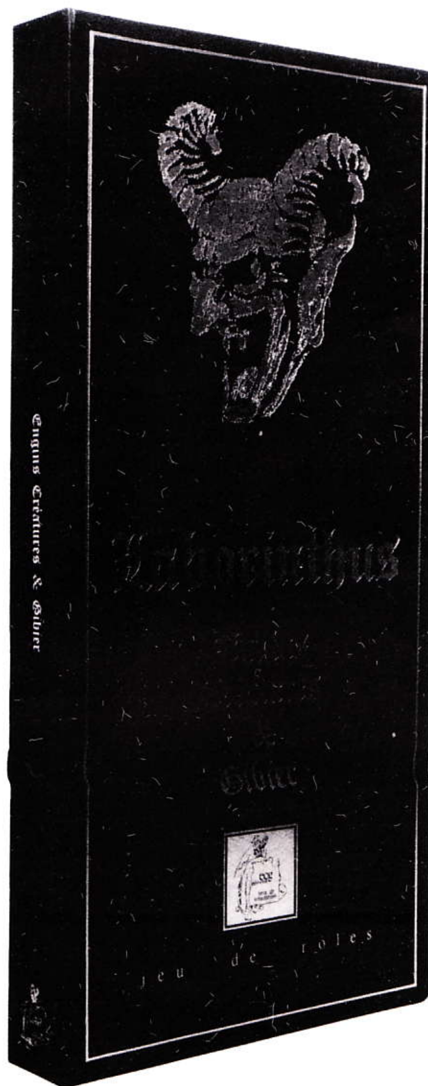
Les auteurs de LABORINTHUS ont obtenu ce résultat grâce à un système simple et souple, qui exige beaucoup, qui attend énormément du Maître et des joueurs, mais qui les aide à passer les crises. Car il y en a.

On croirait même que les situations qui se présentent au cours des parties sont intentionnellement critiques, pensées pour provoquer les conflits de conscience, pour déséquilibrer le joueur et le faire basculer vers ses propres failles et ses propres abîmes.

J'ai eu peur et faim. J'ai désiré des êtres neufs. Et tout mon imaginaire, et tout l'imaginaire du Maître m'ont dévoré. Tant et si bien que je n'interprétais plus mon rôle. J'étais. C'est inoubliable.

LABORINTHUS n'invente pas seulement en dehors des sentiers battus: il ouvre de nouvelles perspectives, une route toute autre, une voie naissante et difficile, mais une voie royale. P. G.

DECOUVERTE D'UN JEU



LABORINTHUS, un jeu de rôles des éditions ecg, sera distribué en France par Dragon Radieux dès le mois de novembre 1988.

FICHE TECHNIQUE:

30 cartes couleurs représentant des catégories particulières de GIBIER ou d'ENGINS, ainsi que des CRÉATURES.

15 cartes noir blanc.

Les tableaux Chasse et Recherche d'ENGINS.

Les Tables de la Parque.

Le scénarium «Marrouques ou le Roi Rospeux» contenant 10 photogrammes et divers documents à l'usage du MJ et permettant d'animer une partie (ou plusieurs) d'au moins une douzaine d'heures.

Les fiches du héros.

Les Lois, 36 pages de règles simples, à lire avec plaisir.

ENTRETIEN AVEC UN MJ LABORINTHUS

Dragon Radieux: combien de temps pour élaborer un scénario comme celui-là?

MJ LABORINTHUS: Pour préparer une partie, il faut bien compter une heure ou deux.

DR: Seulement? On ose à peine y croire...

MJL: C'est facilement vérifiable. Le jeu est fait justement pour aider à une préparation rapide des parties. Grâce à ses règles.

DR: Est-ce que le temps économisé dans la préparation n'est pas investi dans l'assimilation des règles?

MJL: Non. Les règles sont simples et efficaces. L'essentiel est de ne pas les lire en travers pour se ruer sur les méthodes de combat ou de passage d'épreuves, mais de les apprécier, un peu à la façon d'un discours initiatique. On joue vraiment autrement.

DR: Mais vous, combien de temps avez-vous mis avant de pouvoir vous considérer comme un bon MJ sur LABORINTHUS?

MJL: J'ai été formée en jouant. Trois parties fabuleuses, seule en face de deux MJ.

DR: Une joueuse toute seule et deux MJ, voilà qui semble curieux...

MJL: La structure et le système le permettent tout à fait. Même, c'est une situation préférable à l'inverse.

DR: Quoique...

MJL: Bon. Un MJ sur LABORINTHUS doit avant tout suivre son joueur, c'est à dire le comprendre, chercher à le découvrir en le provoquant, en le poussant dans ses derniers retranchements. Et pour cela, on n'est pas trop de deux.

DR: On soupçonne un petit côté «touche psy-psy» qui risque de déranger certains.

MJL: Personne n'est violé! Le but du jeu me semble être le plaisir des joueurs, Maître inclu, et ce plaisir je ne vois pas comment l'attendre et le provoquer si je ne sais rien de mes partenaires.

DR: Voilà décidément un discours qui frôle Eros du bout des lèvres...

MJL: Sûrement, et je l'espère bien! Je préfère le monde du plaisir et de la séduction à la comptabilité plate de points de vie.

DR: Un jeu pour intellos?

MJL: Si vous voulez. Dans LABORINTHUS le véritable univers est celui du joueur. On y apporte tout naturellement ses propres références, ses souvenirs, les bouquins qu'on a aimés, les films qui nous ont marqués. Si pour vous le fait de vivre avec une mémoire est intello, alors c'est un jeu pour intellos.

DR: Il m'a semblé s'adresser plutôt à un public adulte.

MJL: Plus l'univers personnel du joueur est riche, plus la partie est passionnante. Je crois que LABORINTHUS s'adresse surtout aux vivants, aux attentifs, aux curieux ou aux passionnés. Adulte ou non... Ce n'est pas capital. Ou alors... Et si vous me donniez une bonne définition du mot «adulte»?

HAWKMOON

Créé en 1986 par la Chaosium Inc., **Hawkmoon** est un jeu de rôle s'inspirant des écrits de Michaël Moorcock. La traduction de cet ouvrage vient d'être effectuée par la firme nancéenne Oriflam, qui compte déjà à son actif les traductions de **Runequest**, **Tank Leader** et **Stormbringer.**

A bien des égards, Hawkmoon supporte la comparaison avec Stormbringer. Déjà dans l'esprit de Michaël Moorcock, les aventures du Duc Dorian Hawkmoon de Koln s'inscrivaient dans la dynamique du concept développé pour la Saga d'Elric le Nécromancien, savoir la notion de Champion Eternel luttant pour établir l'équilibre entre la Loi et le Chaos. Autres temps, autres lieux, même combat...

Les deux productions se trouvent présentées de la même manière, Hawkmoon bénéficiant de l'expérience acquise par Oriflam en ce domaine. Une boîte fort solide, trois livrets impeccables, un livret de référence, une carte de l'Europe du Tragique Millénaire, voici ce que l'on peut découvrir en acquérant le jeu.

Détaillons quelque peu le contenu de la boîte:

Livre du Joueur (56 pages)

Après une entrée en matière classique, le traditionnel petit exposé sur le jeu de rôle en général, on pénètre dans le vif du sujet avec la présentation du monde d'Hawkmoon. Terre du futur dévastée par une gigantesque guerre nucléaire et bactériologique, le Monde du Tragique Millénaire est un monde médiéval bâti sur les reste de notre civilisation. Les reliefs technologiques, puissances magiques contrôlées par d'habiles sorciers-savants, sont utilisées dans la guerre intestine qui dévaste ce qu'il reste de l'Europe.

Sur un plan purement dimensionnel, on peut considérer l'univers d'Hawkmoon comme une sphère prise dans un gigantesque chaos moléculaire, chaque molécule entrant en contact avec d'autres à des moments précis. Chacune de ces sphères représente un autre univers et un autre temps, chacun de ces mondes possédant sa propre incarnation du Champion Eternel : Elric pour les Jeunes Royaumes, Dorian pour la Terre du Tragique Millénaire, etc. Un intéressant exposé explique d'ailleurs comment les personnages d'Hawkmoon pourront se trouver projetés dans le monde de Stormbringer*.

Suite à ces extrapolations extrêmement ésotériques, le lecteur pourra enfin découvrir le système de règle qui régit Hawkmoon, le cœur du jeu en fait. Pas de problème, il s'agit là d'un système classique, qui a fait ses preuves depuis longtemps. D'ailleurs, à peu de choses près, ce sont les règles de Stormbringer. La création du personnage commence par la détermination de Caractéristiques (Force, Constitution, Taille, Intelligence, Dextérité et Charisme). La nationalité du personnage modifiera les scores précédemment calculés. Notons au passage que dans l'Europe du Tragique Millénaire, les noms de pays et régions évoluent aussi rapidement que leurs frontières respectives: la France s'appelle toujours la France, mais la Grande Bretagne devient la Granbretanne, l'Espagne l'Espania, etc. Le joueur détermine ensuite l'origine sociale de son personnage (Artisan, Fermier, Noble, Voleur, et bien d'autres), origine qui favorise l'acquisition de telle ou telle Compétence décrite dans la fin de ce premier livret.



Livre de la Science (32 pages)

Le Livre de la Science débute par un historique du Tragique Millénaire et une description fort à propos des conséquences de l'holocauste qui mit fin à notre civilisation. Ensuite vient une chronologie des événements, qui détaille le déroulement des huit ouvrages sur lesquels est basé le jeu. Malheureusement, trois de ces huit volumes n'ont toujours pas été traduits en français.

La majeure partie de ce livret est occupée par une présentation des redoutables objets technologiques, puis par une description des sciences et mutations qui font tout le *charme* de cette Terre du Tragique Millénaire. Seuls les plus érudits, les Savants comme on les appelle, savent tirer parti de l'héritage de ce savoir ancien et très puissant, de cette science où les Ornithoptères, machines de guerre volantes, côtoient les canons à acide ou soniques. Seule cette élite est capable d'inventer de nouveaux appareils, bien efficaces eux aussi, mais qui voient souvent, nul n'étant parfait, leur utilité réduite par de nombreuses malfaçons.

Livre du Maître (48 pages)

Ce livret s'adresse plus particulièrement aux maîtres de jeu, comme son nom l'indique. En effet, on comprend sans peine que si un curieux venait à s'intéresser de trop près aux listes de monstres, mutants et autres personnages célèbres tirés des romans qui sont présentés ici, il gâcherait là une grande partie du plaisir qu'il pourrait obtenir en jouant.

Les bestioles qui hantent le monde d'Hawkmoon ont elles aussi souffert de nombreuses mutations, et la rencontre d'un Jaguar de guerre, d'un Charki ou d'un Baragouin au détour d'un chemin constitue une surprise dont se passeraient volontiers de nombreux aventuriers.

La seconde moitié de ce livret est occupée par deux scénarios de bonne facture, qui permettront aux meneurs de jeu et aux joueurs débutants de découvrir quelques aspects importants du monde du Tragique Millénaire.

Livret de référence (16 pages)

Désormais classique chez Oriflam, ce petit livret rassemble toutes les tables, descriptifs et tableaux nécessaires au bon déroulement de la partie. On y trouve également deux feuilles de personnage à photocopier.

Hawkmoon est donc une production de qualité, qui confirme la réputation qu'Oriflam a désormais acquise sur le marché français. Cette boîte de base sera donc sans aucun doute complétée par de nombreux suppléments et scénarios. Le Monde du Tragique Millénaire, particulièrement étrange, beaucoup moins connu que les Jeunes Royaumes, paraît souvent plus glauque et plus déprimant aussi. Séduira-t-il autant de joueurs et de maîtres, que l'Univers d'Elric ? L'équipe d'Oriflam a engagé ce nouveau pari et nous ne pouvons que lui souhaiter la réussite.

**Note de la Rédaction : le dernier ouvrage traduit du cycle d'Elric, dans la collection "Presses Pocket", intitulé "Le navigateur sur les mers du destin" illustre parfaitement ce propos. Il met en scène côte à côte Elric l'albinos et le Prince Hawkmoon dans une aventure particulièrement mouvementée.*

◊◊◊

SCENARIO "STAR WARS"

L'ARCHE D'ALLIANCE

Olivier NEMOZ

"Ils feront donc une arche en bois d'acacia, longue de deux coudées et demi, large d'une coudée et demi, haute d'une coudée et demi. Tu la plaqueras d'or pur ; tu la plaqueras au-dedans et au-dehors et tu l'entoureras d'une moulure en or. Tu couleras pour elle quatre anneaux d'or et tu les placeras à ses quatre pieds : deux anneaux d'un côté et deux anneaux de l'autre. Tu feras des barres en bois d'acacia, tu les plaqueras d'or et tu introduiras dans les anneaux des côtés de l'arche les barres qui serviront à la porter. Les barres resteront dans les anneaux de l'arche, elles n'en seront pas retirées. Tu placeras dans l'arche la charte que je te donnerai."

Exode, chapitre 25, versets 10 à 16

Prologue

Les PJ quittent une petite planète du système de Fomalhaut, réacteurs au max de puissance. Dans les soutes de leur vaisseau se trouve une cargaison d'importance qu'ils viennent de dérober. Les gardes de l'entrepôt impérial vont recevoir un de ces savon... En cette saison, le système est agité par d'effrayantes tempêtes de radiations - Fomalhaut n'est pas une étoile réputée pour son calme - qui obligent les navires à faire de nombreuses et fatigantes manœuvres avant de sauter dans l'hyperespace. Les procédures d'astronavigation sont donc beaucoup plus délicates et demandent une attention toute particulière (difficulté 20).

How, how ! Les impériaux n'ont pas dû apprécier la bonne blague ! En effet, une petite corvette vient de s'arracher de l'atmosphère de la planète et de se mettre en position pour filer le train à nos amis. J'imagine qu'ils ne sont pas là pour organiser une partie de cartes... D'ailleurs, après avoir invectivé les PJ par radio, la corvette ouvre le feu.

- Rendez vous immédiatement, au nom de l'empereur !

Un combat spatial s'ensuit. Les PJ doivent esquiver de nombreux tirs, faire quelques acrobaties. Peut-être qu'en se glissant derrière cette petite planète, afin de se mettre à l'abri pour le saut dans l'hyperespace...

Episode I : En Route pour Al'Moab

De l'autre côté, quelques navires de la flotte rebelle. Le vaisseau, reconnaissant là sa destination, décélère brutalement. Les procédures d'identification et d'arrimage ne doivent normalement pas durer trop longtemps.

- Corelian YT-1300, veuillez décliner votre identité et envoyer vos codes d'accès. Au rapport svp...

La cargaison

Dans les hangars, plusieurs hommes attendent pour aider les PJ à décharger l'importante cargaison qu'ils ont rapportée. Il s'agit de nombreuses caisses de munitions et d'armes, qui sont évidemment les bienvenues. Le personnel technique se charge de diriger les droïdes de transport vers les docks adaptés pour recevoir ce fret.

Parmi toutes ces caisses, il s'en trouve une, fort légère, qui semble quelque peu bizarre. Le droïde chargé de la transporter, surpris par on ne sait trop quoi, s'arrête après quelques mètres de progression. Impossible de le faire repartir. A l'intérieur du colis, pratiquement rien : beaucoup de paille, et un petit cylindre de pierre noire tout bizarre.

Un bien étrange cylindre

Ce cylindre doit mesurer à peine dix centimètres de long, pour un ou deux centimètres de diamètre. De toutes façons, un des bouts semble avoir été cassé, aussi est-il difficile de présager de sa longueur initiale. La surface de l'objet, finement ciselée, brille d'une surprenante lumière sombre. Tel un être vivant, il dégage une aura importante, et n'importe qui pourra sentir la Force qui émane de cette chose.

Personne à bord n'est capable de déchiffrer les inscriptions qui couvrent la surface de l'objet. Mais, à force de recherches, consultations de documents et utilisation de banques de données, les PJ réussissent à déterminer l'origine de ce minuscule cylindre : il semble bien en effet que cet objet vienne d'une planète du système Al'Moab, la troisième pour être plus précis.

Informations sur la planète

Le système d'Al'Moab - prononcer Al'Moub - est constitué de quatre planètes orbitant autour d'une étoile naine. Ce système, bien que fortement peuplé, ne présente aucun intérêt militaire particulier. A vrai dire, on pourrait croire que jamais personne ne s'en est vraiment préoccupé.

Al'Moab La Troisième est une planète habitée d'une taille relativement imposante. Bien que le climat et la végétation dominante soient de type désertique, sa population, constituée en majeure partie d'humains, est installée ici depuis on ne sait trop quand. D'ailleurs, cette planète est réputée pour ses vestiges archéologiques et son histoire mouvementée.

Curieusement, il apparaît que l'Empire, qui, jusque-là, semblait ignorer l'existence même de ce système, porte un intérêt grandissant pour ces quelques planètes. Depuis quelques années, les contrôles se sont multipliés et de nombreuses personnalités se sont rendues sur Al'Moab III. Pourtant, le système n'est toujours pas sous contrôle impérial, aucune troupe n'étant basée sur place.

Destination : Al'Moab III

Au vu des nombreux renseignements qu'ils viennent de rassembler, les PJ doivent pouvoir décrocher sans le moindre problème un ordre de mission, histoire d'aller voir ce qui se trame là-bas.

Il est relativement simple de se rendre sur Al'Moab. L'ordinateur du vaisseau des PJ recevra les données nécessaires au calcul de sa route. Mais attention, pas question de rester là-bas une semaine ! En effet, à cause de nouvelles consignes, les navires rebelles exécutent régulièrement de petits bonds dans l'hyperespace, afin de rendre leur localisation encore plus difficile. Les PJ disposent donc d'au plus deux jours pour accomplir leur mission de reconnaissance...

Vous pouvez meubler le voyage à votre guise. Quelques pirates en quête de richesses, ou quelques douaniers impériaux à la recherche d'armes prohibées, plusieurs possibilités s'offrent à vous si jamais vous avez envie de mettre un peu d'ambiance.

Episode II : Meggir la Blonde

A vrai dire, il n'y a qu'un seul astroport *digne de ce nom* sur Al'Moab. Il se situe à Meggir, la plus importante cité de la planète. Elle se trouve quelques degrés en dessous de l'équateur, au beau milieu d'un immense continent.

Une arrivée sans histoires

Mise en orbite... Phase finale d'approche... Atterrissage... Sous le ventre du vaisseau se trouve un petit astroport, sur lequel les PJ débarquent au milieu de la poussière. Quelques navettes sont posées ça et là, d'autres dorment dans de gigantesques hangars. La ville n'étant pas sous l'administration de l'Empire, les personnages ne doivent pas se soumettre à de contraignantes procédures administratives et autres formalités inutiles : une raison quelconque et deux-trois fausses cartes d'ID magnétiques feront l'affaire.

La ville et ses environs

Meggir est une gigantesque cité du désert, qui étale ses faubourgs tentaculaires à perte de vue. L'étendue de sable qui porte le nom d'astroport se trouve en pleine ville, à peine à quelques centaines de mètres du centre. Le centre, quartier avisé et commerçant, constitue le point névralgique de cette immense cité. Le voyageur qui quitterait cet îlot de richesses rencontrerait bien vite des quartiers moins luxueux, plus mal famés, pour finalement s'enfoncer dans les bidonvilles crasseux qui caractérisent toutes les grandes cités de la Création.

Les maisons sont faites de boue séchée et ne dépassent jamais les trois étages. Les ruelles sont recouvertes d'une fine poussière qui reflète une agréable lumière blonde, origine du doux surnom de la cité.

Dans les quartiers commerçants, on peut trouver à peu près n'importe quoi: du marchand de tissu au vendeur de droïdes, en passant par l'épicier, le loueur de speeders et l'herboriste. La plupart des marchands parlent la langue standard - avec un accent très prononcé certes ! - mais la majorité des habitants de la cité dialoguent dans une langue que les PJ auront le plus grand mal à comprendre.

Ce genre d'agglomérations, ces rues tortueuses, ces quartiers miteux, sont propices aux rencontres en tout genre. Le marchands ambulants, les mendiants, les saltimbanques sont légion. Imaginez de multiples et de pittoresques petites aventures.

Le chantier de fouille

Plus au nord sur les collines se trouve un immense chantier de fouille, qui dégage un nuage de poussière visible à des kilomètres. Les personnages peuvent se rendre là-bas, mais il s'agit d'un long périple qu'il serait vain d'effectuer sans avoir recueilli auparavant un minimum de renseignements.

En arrivant sur les lieux, les PJ peuvent découvrir qu'une ville entière semble enfouie sous le sable. Un bon millier de personnes est en train de la mettre à jour, soulevant la poussière blonde qui recouvrait ces constructions millénaires. Toutes les races sont ici représentées. De nombreux extraterrestres, plus habiles ou plus forts, effectuent des tâches d'importance. L'équipement qu'ils utilisent semble des plus rudimentaires (pelles, pioches, brouettes qui circulent sur des praticables de bois).

Seuls quelques speeders et deux ou trois droïdes viennent infirmer cette première impression. En de multiples endroits sont dressés des campements de tentes qui doivent servir à héberger toute cette main-d'œuvre.

Le jour, l'animation est grande, comme on peut l'imaginer facilement. La nuit, le chantier est beaucoup plus calme. Seuls quelques coins sont éclairés, sans doute des zones importantes ou difficiles, qui demandent beaucoup plus d'attention. Des gardes font de multiples rondes, rendant l'accès au chantier relativement périlleux.

Ce que les PJ peuvent apprendre

S'ils se montrent généreux, les personnages peuvent apprendre beaucoup de choses auprès de la population locale. Les tavernes, les cantines et les hamans constituent une riche mine de renseignements. En effet, de nombreux ouvriers du chantier viennent se désaltérer et prendre du bon temps en ville.

Plusieurs rumeurs circulent à propos de la cité antique. Certains parlent de Persabé, d'autres d'Antis. Un jet de Culture (difficulté 15) permettra aux personnages de savoir que ces célèbres villes sont sensées abriter l'Arche d'Alliance, un objet mythologique bien connu. A priori, les ouvriers ne mesurent pas entièrement l'importance et la portée des fouilles qu'ils effectuent. D'ailleurs, Ali Mohamed Hackfet (voir les Fiches Techniques), l'homme qui dirige et finance ces fouilles, ne désire pas que ses employés s'étendent trop en ce qui concerne la nature de leurs travaux.

S'ils se renseignent sur cet homme, les personnages apprendront qu'il s'agit de l'une des plus riches personnes de la ville. Collectionneur notoire, il a entrepris de retrouver on ne sait trop quoi dans les ruines au nord de la ville. D'ailleurs, on raconte qu'il a longtemps travaillé pour le compte de l'Empire, et on ne s'étonnerait pas si les impériaux avaient quelque chose à voir là-dedans.

Parmi toutes les histoires que l'on raconte, certaines, issues de la croyance populaire, paraissent quelque peu loufoques. On dit

Humour galactique :
Un petit arrêt sur Al'Moab
⟶


BEN

par exemple qu'un monstre de pierre garderait l'Arche, ou que celle-ci serait capable de se défendre par ses propres moyens. Bien sûr, on ne peut accorder aucun crédit à ce genre de rumeurs. A propos, plusieurs personnes, originaires de Meggir même, se souviennent d'un vieillard dont le savoir en la matière dépasse celui d'Hackfet même, dit-on ! Peut-être est-il encore vivant...

Les PJ peuvent utiliser les petits terminaux surannés que l'on peut trouver à plusieurs endroits en ville. Mais inutile d'utiliser ces machines pour obtenir autre chose que des renseignements d'ordre pratique (plans, adresses, etc).

Suivis dans la ville

Attention ! Même si les PJ se montrent très prudents et relativement discrets au cours du petit épisode précédent, ils n'en éveilleront pas moins des soupçons. De nombreux ouvriers, désireux d'arrondir quelque peu leur solde de la semaine, iront vendre le groupe chez les hommes d'Ali Mohamed Hackfet.

A partir de cet instant, les PJ sont suivis discrètement par les hommes de main du pilleur de tombes. Ce sont d'infâmes chasseurs de primes, experts en traîtrises diverses. Ils connaissent bien la ville, ses raccourcis et ses cachettes. Il est donc à peu près impossible de les différencier de la foule locale (Illégalité, difficulté 30).

Chez le sage

Le vieux sage habite un quartier populaire de la ville. C'est un homme très vieux et très bizarre. Parfois, il vous parle en vous fixant du regard. D'autres fois, il se tait, comme perdu dans ses pensées. Ensuite, il se met à vous parler de toute autre chose... L'intérieur de sa maison est très étrange aussi, et sa baraque ressemble assez à une échoppe de rebouteux.

- Bienvenue, étrangers... Que puis-je faire pour vous être agréable ?

Ce vieil homme est au courant de tout un tas de choses. Il sait par exemple qu'Ali Hackfet recherche l'Arche. Son savoir en ce qui concerne l'histoire de l'Alliance est immense, et si les PJ commencent à l'interroger à ce sujet, ils devront écouter le vieillard des heures durant.

Quand les PJ lui parlent du petit cylindre, son expression change du tout au tout. La petite masse de pierre dure semble en effet être un objet tout aussi connu que l'Arche elle-même. Excité comme un gamin à qui l'on a promis une friandise, le vieux sage trépigne jusqu'à ce qu'on lui montre l'objet. Là, le regard émerveillé, il se lève pour aller vers la fenêtre, afin de plonger l'objet dans la douce lumière du soir. Les PJ assistent alors à une scène fantastique : éclairant la pièce d'une teinte rougeâtre, le petit cylindre se met à vibrer. Les fines ciselures, reflétant les rayons du soleil, projettent contre les murs un plan de cité antique. D'un côté, manquent quelques quartiers ; le petit bout cassé sûrement. Au centre de ce plan se trouve un très ancien temple. Il brille d'une clarté différente, plus nuancée. Les monstres de pierre qui gardent l'entrée du lieu de culte semblent rugir encore...

Note : si jamais les PJ n'allaient pas voir le sage, débrouillez-vous pour qu'ils sortent le cylindre dans la lumière du soir tombant. Imaginez un peu la scène précédente au milieu d'une bonne centaine de badauds !

La réaction d'Hackfet

Sur un toit, en face de la maison du sage se trouve un homme. Il tient des macrobinoculaires dans ses mains. Quand les PJ l'aperçoivent, il saute rapidement du toit qui lui servait d'observatoire. Inutile d'engager la poursuite, l'homme s'est fondu dans la foule.

Ali Mohamed Hackfet apprend donc de la bouche de cet espion que les personnages possèdent le cylindre. En conséquence, il révise sa stratégie et donne de nouveaux ordres à ses hommes de main. Les personnages perdent leur statut de fouineurs encombrants pour devenir des cibles de choix. Ils essuieront donc à partir de cet instant un certain nombre d'attaques, toutes destinées à récupérer le cylindre (pickpockets, intimidation, attaque franche et directe).

Episode III : la Bataille de l'Arche

Les PJ imagineront facilement le fantastique symbole que pourrait devenir l'Arche d'Alliance pour la Rébellion. Aussi, dès qu'ils jugeront que les renseignements qu'ils possèdent sont suffisamment fiables, ils ne devraient pas hésiter à se rendre sur le chantier pour s'emparer de l'Arche.

Sur le chantier

En ville, les PJ peuvent se procurer des vêtements indigènes. Avec ces grandes djellabas, ils peuvent passer quasi-inaperçus à la fois dans la cité et sur le chantier.

Pour aller sur le chantier, il existe plusieurs méthodes. L'une, peu risquée mais longue, la marche à pied, l'autre, plus osée, qui consiste à emprunter les barges qui transportent les ouvriers sur leur lieu de travail.

Sur le chantier, l'agitation est grande. On aurait en effet découvert l'entrée d'une pièce secrète. De nombreux ouvriers accourent, armés de pelles et de pioches. La tension et l'angoisse se lisent sur presque tous les visages. Serait-ce là la fin de leur labeur ?

Profitant de l'effervescence générale, les PJ peuvent errer à volonté sur les lieux. Bien vite, ils découvrent que tout le monde se trompe : au faîte de l'une des collines qui entourent le chantier, ils retrouvent en effet deux monstres de pierre, dépassant à peine du sable. En creusant un peu, ils mettent à jour une lourde dalle. Apparemment, personne ne fait attention à eux.

Les souterrains

Les PJ dégagent la masse qui obstrue l'entrée du temple. Quand la dalle s'ouvre, l'intérieur semble se décompresser, projetant à la figure des personnages un souffle fétide et sec qui soulève de la poussière de sable.

Une centaine de marches, un escalier taillé dans la roche, de nombreux couloirs poussiéreux, voici ce que les personnages peuvent découvrir en s'engouffrant dans ce temple souterrain. L'architecture de l'ensemble est assez sombre et relativement fonctionnelle. Les murs et les plafonds sont faits de lourdes plaques de pierre ingénieusement empilées. Une fine couche de sable recouvre le sol.

Les PJ doivent rester sur leurs gardes. En effet, de nombreux serpents ont mis à profit cet antre frais et peu fréquenté. De plus, les joueurs doivent faire preuve d'une extrême ingéniosité, afin de déjouer les pièges qui protègent la voie qui mène à l'Arche. Trappes, portes qui tombent, pointes projetées viendront ralentir la progression de nos amis. Apparemment, quelques visiteurs beaucoup moins habiles ont déjà tenté l'expédition, et leurs squelettes blanchis confirment la difficulté de la tâche.

Tout irait bien s'il n'y avait que des serpents et des pièges ridicules pour garder l'Arche d'Alliance ! Mais un être infiniment plus redoutable, infiniment plus puissant, a élu domicile dans ces couloirs. Il s'agit d'un Sileck de taille imposante, qui ressemble étrangement aux statues monstrueuses qui gardent l'entrée des souterrains.

Voyez, il s'agit du genre d'animal collant qui vous surprend au détour d'un couloir, s'enfuit, réattaque quelques mètres plus loin en tombant du plafond, file par un trou, sans jamais prendre de risques inutiles. Difficile de s'en débarrasser...

Enfin l'Arche

L'Arche se trouve au centre d'une pièce au plafond très haut. De nombreuses peintures ornent les murs. Les scènes peintes viennent confirmer la force presque sans limite de l'objet sacré. Un sentiment étrange, fait à la fois de crainte et de fascination, emplit le cœur des personnages.

C'est un coffre de bois d'environ un mètre vingt de long, haut d'à peu près cinquante centimètres et de largeur équivalente. Plaquée, sur toute sa surface, de métal précieux, elle pèse un poids conséquent.

D'ailleurs, quatre anneaux massifs retiennent les épais barreaux qui servent à la transporter. Le couvercle, lui-même décoré avec du métal, représente quatre serpents prêts à bondir. L'Arche d'Alliance est placée sur un autel de pierre gravée. En inspectant le piédestal, on peut trouver un étrange trou, gravé tout autour. Il y a juste la place pour placer le petit cylindre à l'intérieur. Si les PJ s'emparent de l'Arche sans placer l'objet à l'intérieur de cette cavité, le sol se met à trembler, de petits orifices s'ouvrent dans les murs et laissent entrer à l'intérieur un nuage de fine poussière blonde : le temple s'emplit de sable. Bien sûr, si les personnages glissent le petit cylindre de pierre noire dans la place qui lui était destinée avant d'enlever le mythique coffre, il se passera... la même chose : le petit bout manquant ! Quelques grammes de pierre pour quelques milliers de tonnes de sable ! Bon, pas le moment de camper ici. Les PJ doivent arracher l'Arche et se ruer vers la sortie, sans chercher à comprendre ce qui se passe. Les pièges? Bah ! Pas le temps d'y penser. Sinon, ça leur fera une belle sépulture...

Tout irait bien s'il n'y avait que des serpents ou des pièges ridicules pour garder l'arche d'alliance !

Comité d'accueil

Arrivés au pied de l'escalier de pierre, les PJ remarqueront que des formes se détachent dans la lumière du soleil. Là-bas en haut, il semble y avoir du monde. Il s'agit d'Ali Mohamed Hackfet en personne, entouré d'une dizaine de ses mercenaires, et, accessoirement, d'un escadron d'Imperial Scout Troopers. Le gros homme fait un signe. Les PJ sont tenus en joue, quelques Scouts descendent chercher l'Arche. Il serait vain de résister. L'Arche, véritablement encombrante, gêne trop considérablement les PJ pour qu'ils s'enfuient.

Une fois le coffre sorti, Hackfet pousse un rire bien gras et exécute un autre geste. Répondant immédiatement à cet ordre, les Scouts tirent sur le plafond de l'escalier avec leurs blasters lourds. La masse de pierre usée par le temps ne peut résister à une telle agression : elle s'écroule devant les PJ.
- Merci bien, mes amis. Et que la Force protège votre long trajet vers la mort !

Note : si un ou plusieurs PJ montent la garde près de l'entrée, il y a de fortes chances pour qu'ils se fassent surprendre (Perception, difficulté 25). En effet, le sable fin qui recouvre tout ici absorbe le moindre bruit, le moindre chuchotement. Une fois capturés, les PJ prisonniers seront balancés dans l'escalier quand leurs petits camarades pointeront le bout de leur nez.

Evasion

Les souterrains s'emplissent toujours de sable. Les PJ doivent donc se dépêcher de trouver une autre issue, en utilisant le pouvoir Sens par exemple (difficulté 10), ou Recherche (15).

A force de tâtonnements, ils trouvent une autre sortie : un peu de lumière et un souffle frais semblent filtrer à travers un tas de cailloux. Quelques minutes suffisent pour débarrasser le chemin de l'obstacle qui l'encombre.

Les PJ se retrouvent au milieu d'un campement de tentes. Sur une petite plateforme de métal se trouve une navette Classe Omega, sans doute destinée à recevoir l'Arche. Une petite barge de transport est posée tout près d'ici, deux Scouts discutent sur l'engin. Quatre de leurs collègues sont postés près de la navette.Il faut réagir rapidement. En effet, trois nouvelles barges arrivent. Sur celles-ci, on peut apercevoir Ali Hackfet, ses hommes de main, les Eclaireurs et l'Arche, couverte d'une bâche, sur la barge du milieu. Si les PJ n'interviennent pas, la petite troupe aura tôt fait de charger l'Arche dans la navette et de décoller vers une destination inconnue.

Poursuite

A la moindre alerte, les barges filent vers Meggir, sans attendre que la situation se clarifie. La route qu'elles empruntent longe les collines sur quelques kilomètres, pour finalement s'enfoncer dans le désert, permettant aux barges d'utiliser le maximum de leur puissance. Whoo... Un nuage de poussière qui file à travers le désert !

Si les personnages tiennent à récupérer l'Arche, c'est le moment d'en profiter. En effet, par la suite, jamais elle ne sera gardée par si peu d'hommes armés. Les PJ peuvent par exemple voler la barge arrimée près de la navette, en blastant les Scout Troopers. A la rigueur, ils peuvent se servir de la navette s'ils réussissent à s'en emparer, mais, même s'il est beaucoup plus rapide que les barges, il s'agit d'un engin relativement moins maniable.

Au cours de la bataille, les PJ ont fort à faire pour se débarrasser des Eclaireurs impériaux qui veillent sur l'Arche. Copieusement canardés par la dernière barge, repoussés par les hommes qui gardent la seconde, ils abordent dans une apocalypse de feu et de fumée. Curieusement, Hackfet et ses sbires semblent inactifs, et la barge de tête décroche rapidement.
Note : le comportement des hommes d'Hackfet peut vous paraître étrange. Mais un diabolique plan vient de germer dans le cerveau de ce dernier. En effet, il semble beaucoup plus facile de reprendre l'Arche à quelques rebelles débutants qu'à une escouade de soldats de l'Empire armés de la pointe des cheveux jusqu'aux orteils. Voyant en cette poursuite une occasion inespérée de subtiliser le symbole de l'Alliance des mains des impériaux, il laissera les Eclaireurs combattre seuls. Ensuite, il n'aura plus qu'à expliquer aux Impériaux qu'un petit commando de rebelles vient de s'emparer de l'Arche, pour être à peu près tranquille du côté de l'Empereur...

Episode IV : les geôles d'Hackfet

Quand les PJ arrivent à Meggir, personne ne semble se préoccuper d'eux. Après tout, une barge avec une charge bâchée, cela ne présente pas d'intérêt particulier... Pas de traces de l'Empire, ni des hommes de l'infâme pilleur de tombes.

Départ manqué

Néanmoins, une bonne surprise attend nos amis à l'astroport : leur vaisseau a été confisqué, il n'est plus là. Pourtant, les autres navettes n'ont pas bougé... Pas de vaisseau, donc pas de fuite possible.

En conséquence, les PJ vont devoir trouver un vaisseau pour quitter cette maudite planète. En fréquentant les auberges et autres cantines, ils devraient pouvoir trouver quelqu'un, un quelconque pilote qui ne posera pas trop de questions. Quelques jets d'Illégalité, et le tour devrait être joué.
- Mille cinq cent crédits. D'accord ! V'nez avec moi.

L'homme conduira les PJ à travers la ville, pour finalement entrer dans un vieil hangar désaffecté.
- Je stocke mon vaisseau là-d'dans, pas'que c'est relativ'ment plus discret. Mais de t'façons, j'bénéficie, comment dirai-je, de certaines protections...

En montant dans le vaisseau, les PJ auront le plaisir de voir qu'Ali Hackfet les attend, accompagné d'une vingtaine de ses hommes de main. Une fois de plus, l'Arche passe entre ses mains. Les PJ sont attachés, dépossédés de tout leurs biens. On les fait grimper dans un petit Skiff qui va les emmener jusqu'aux portes du palais d'Hackfet.

Les geôles

Les PJ sont conduits sous bonne garde au palais d'Ali Mohamed Hackfet. Réputé pour ses bains et ses fontaines, mais aussi

pour ses sombres souterrains, ce palais se trouve en plein centre de Meggir. La très célèbre collection d'objets d'art recueillie par Hackfet au cours de son existence se trouverait quelque part dans ces grottes aménagées.

Ces geôles sont tout bonnement infâmes. Humides, sales, dégageant une odeur fétide, elles abritent peut-être une vingtaine de prisonniers en tout. On y accède par un petit ascenseur, comme on en trouvait dans les mines de charbon autrefois.

Les PJ ne bénéficient donc pas de conditions d'emprisonnement tout à fait agréables. La seule chose qu'ils puissent faire, c'est discuter avec leurs compagnons de misère, apparemment ici depuis plusieurs mois. Difficile de conserver la notion du temps qui passe dans ces cellules toujours sombres...

Une attaque bienvenue

Tout à coup, la porte de la cellule des personnages vole en éclats, victime d'un tir de blaster lourd. Il y a des Scout Troopers dans les couloirs, et, visiblement, ils tirent sur tout ce qui bouge... Mais nos héros, toujours aussi vaillants et courageux, verront sans doute là une occasion unique pour s'échapper d'ici.

Dans les couloirs, c'est la guerre. Les hommes d'Hackfet, puissamment armés mais beaucoup moins nombreux, résistent aux assauts répétés des troupes impériales. De tous les côtés, ça fuse, ça pète et ça saute. Les personnages peuvent ramasser des armes sur des cadavres et prendre part à la bataille. M'enfin, ils ont autre chose à faire...

Note : depuis un certain temps, l'Empire se doutait de quelque chose, son émissaire à Meggir ayant été étrangement assassiné. En comparant les dires d'Hackfet et le rapport des Scouts ayant survécu à l'épisode des barges, il ne faisait plus aucun doute qu'Ali Mohamed Hackfet agissait pour son propre compte. Aussi décida-t-on de prendre les mesures qui s'imposaient...

L'astroport souterrain

Au cours de leur fuite, les PJ découvrent un couloir apparemment désert. Il mène à un petit astroport souterrain. Visiblement, les troupes de l'Empire ne sont pas encore parvenues jusqu'ici. La voûte qui recouvre l'astroport est en train de s'ouvrir lentement, laissant pénétrer dans l'immense hangar la douce lumière des étoiles.

Deux navettes de petite taille sont posées ici, ainsi que le vaisseau des personnages. Des hommes s'agitent auprès de l'une des navettes. Il s'agit de quelques hommes d'Hackfet qui chargent une caisse dans l'engin, certainement l'Arche. Les PJ peuvent se débarrasser d'eux sans problème majeurs. La navette, de type relativement classique, peut être pilotée par n'importe quel personnage possédant les talents adéquats. Quant au vaisseau, n'en parlons pas : les PJ le connaissent comme leurs poches.

Juste au moment où les PJ allaient décoller, leur vaisseau essuie un tir de blasters lourds. Tiens, les Scouts viennent de trouver l'astroport ! S'ils continuent, ils vont finir par endommager quelque chose...

Tout à coup, une poignée d'hommes sort d'un coin de l'immense pièce. Hackfet est à leur tête. Jetant un dernier coup d'œil au vaisseau des personnages qui décolle, il se lancera dans la bataille... Plutôt mourir que de donner l'Arche aux impériaux !

Les PJ peuvent décoller sans trop de problèmes, en se faufilant en travers de la coupole (Pilotage, difficulté 20). En-dessous, les choses semblent se compliquer. En effet, juste après leur décollage, une gigantesque déflagration souffle l'astroport et une grande partie du palais d'Hackfet. Visiblement, cet Ali Hackfet est quelqu'un qui a de la suite dans les idées...

Retour et fin

Pas de problèmes particuliers pour le retour. Les PJ retrouvent la flotte rebelle qu'ils avaient quittée quelques jours auparavant. Dans leur rapport, on leur demande de faire un résumé précis de la situation militaire dans le système Al'Moab, mais personne ne semble s'intéresser à l'Arche. Celle-ci ne sera jamais étudiée soigneusement. Classée parmi de nombreux autres objets étranges rapportés au cours des missions de reconnaissance, elle sera une fois de plus oubliée de tous... Insistez sur la fin en queue de poisson. Les PJ doivent vraiment avoir l'impression de s'être décarcassés pour des pruneaux. Ça changera un peu des récompenses et des retours triomphaux...

Epilogue

Ce n'est que beaucoup plus tard que l'Arche rejoignit Terra Solaris III. En partie détruite au cours de son transport, elle fut reconstruite par le peuple qui la recueillit. La suite des événements, je pense que vous la connaissez par cœur...

Historique

L'Arche fut construite il y a une éternité par un peuple nomade aujourd'hui oublié. Ces hommes qui s'enfuyaient à travers le désert finirent par croire, au fur et à mesure qu'ils cheminaient, qu'ils étaient protégés par un esprit tout puissant qui les accompagnait au long de leur périple.

Ils construisirent une petite arche de bois, destinée à recevoir cette entité bienfaisante. Ils la décorèrent aussi bien que leurs modestes moyens le leur permettaient. Puis ils placèrent cette arche en tête de leur longue caravane. Bien vite, la puissance mythique de cette arche fut reconnue par tous. Les nombreuses tribus sédentaires que rencontrait la caravane se ralliaient à elle, et l'arche devint rapidement l'unique symbole de l'unité des peuples du désert : l'Arche d'Alliance.

La suite de l'Histoire est beaucoup moins claire dans la mémoire des anciens. On parle de nombreuses guerres et de nombreuses périodes de troubles. L'Arche devint l'objet de sombres convoitises... Puis, avec le progrès, vint l'oubli. La gigantesque cité qui abritait l'Arche tomba en ruines, et le souvenir de l'Alliance se perdit.

Il y a maintenant une quarantaine d'années, un jeune archéologue originaire de Meggir, un collectionneur nommé Ali Hackfet, retrouva les ruines de l'ancienne cité. Alors jeune et ambitieux, il préféra partir chercher fortune ailleurs, plutôt que de fouiller une quelconque ville antique.

Au cours de son aventureuse existence, il en apprit sur l'Arche plus que toute personne dans l'Univers. Les effets de l'âge se faisant sentir, Hackfet décida de revenir sur sa planète natale et entreprit de retrouver le symbole de l'Alliance...

Fiches techniques

Les principaux personnages

Ali Mohamed Hackfet
DEXTERITE : 3D
SAVOIR : 5D+1
MECANIQUE : 2D+2
PERCEPTION : 3D+2
VIGUEUR : 2D+1
TECHNIQUE : 3D

Blaster 4D, Cultures 9D, Commandement 6D+1, Escroquerie 7D, Marchandage 4D+1.
Gros homme d'une soixantaine d'années, archéologue de son état, pilleur de tombes, crime-boss local, Ali Mohamed travaille depuis toujours pour son compte personnel. Il a vu dans l'avènement de l'Empire un moyen rapide pour arriver à ses fins, mais jamais il n'acceptera d'être dominé, commandé, voire même conseillé.

Son désir de retrouver l'Arche atteint à ce jour le stade de l'obsession. Rien ne le fera revenir sur ses pas. Il n'hésitera pas à trahir et tuer pour retrouver le symbole de l'Alliance. D'ailleurs, même si l'Empire finance en partie les très coûteuses fouilles que celui-ci dirige, Hackfet n'a jamais eu l'intention de lui donner quoi que ce soit en retour, surtout pas l'Arche.

Les sbires d'Hackfet

Prendre la fiche du Chasseur de Prime. Ajouter 1D aux Talents Blaster, Esquive et Combat à Mains Nues, et 3D à l'Illégalité.

Les ouvriers du chantier

Recherche 3D, levage 3D+2, Démolition 2D+1.
Tous les autres attributs et Talents : 2D.
Le système hiérarchique qui régit le chantier est des plus classiques mais des plus efficaces ; un petit nombre de chefs dirige des contremaîtres, qui, eux-mêmes, ont une trentaine d'ouvriers sous leurs ordres. Même menacés par leurs supérieurs, les ouvriers n'iront jamais se mesurer à des blasters ou des sabre-lasers. Armés de pelles et de pioches, non initiés aux arts de la guerre, les travailleurs du chantier éviteront soigneusement toute altercation.
Eclaireurs Impériaux (Imperial Scout Troopers)

DEXTERITE : 2D
Blaster : 4D
Parade Mains Nues : 4D
Esquive : 4D
MECANIQUE : 3D
Moto-jets : 3D+2
VIGUEUR : 2D (2D+2 pour les dommages)
Tous les autres Attributs et Talents : 2D

Armes : Pistolet laser (dommages 4D), Fusil-blaster (5D), Grenades à concussion (5D).
Beaucoup moins lourds à mettre en œuvre que les Soldats Impériaux normaux, les Imperial Scout Troopers ont été choisis pour cette mission où la discrétion et la rapidité comptent plus que tout.

Animaux, monstres

Serpents
DEXTERITE : 3D
PERCEPTION : 4D+1
VIGUEUR : 1D
Vitesse : 4D
Combat : les serpents attaquent en mordant leur adversaire pour leur injecter une dose de venin (dommages 2D, relancer toutes les dix minutes si le personnage n'est pas soigné).

Sileck
DEXTERITE : 9D
PERCEPTION : 2D
VIGUEUR : 2D+1
Vitesse : 7D pour de courtes périodes
Combat : créatures minérales d'une rareté extrême, véritables machines de guerre, les puissants Silecks sont des êtres nés pour combattre. Courant le long des murs et des plafonds grâce à leurs souples pattes (pensez aux monstres d'**Alien** et d'**Aliens : le Retour**), ils attaquent avec d'énormes griffes de pierre (dommages 5D) et d'impressionnantes mâchoires (dommages 8D).

Vaisseaux, répulseurs et moyens de transport

Le vaisseau des personnages

Prendre la fiche du Faucon Millénaire. Oter les Missiles à Concussion, baisser la vitesse sub-luminique à 3D et les écrans à 2D.

Corvette Impériale

Vaisseau : Corvette CEC-13
Type : Corvette d'interception rapide
Longueur : 90 mètres
Equipage : 3 **Passagers :**10
Capacité de la soute : 75 tonnes métriques
Autonomie : 2 mois
Multiplicateur d'hyperpropulsion : x2
Navordinateur : oui
Hyperpropulseur de secours : non
Vitesse sub-luminique : 3d
Maniabilité : 2d
Armes : Six Canons Turbolasers Doublés (tirant séparément)
Ordinateur de visée : 3D
Dommages : 6D

Scénario A.D&D®

Pour un petit tour de manège en plus

Vincent Laluque



Cette aventure est destinée à 3-4 personnages de niveau 5-6. Assez éprouvante pour les joueurs, elle nécessitera de leur part beaucoup de vivacité d'esprit et surtout un certain... sens des valeurs.

C1

INTRODUCTION

Limule, la cité des mille artifices, assemblage disparate de baraques foraines, de toiles de cirques où l'on peut voir les numéros de voltige les plus extraordinaires. Limule et ses musées des horreurs, ses jeux de hasard où l'on peut tout gagner : du harem de 47 pures jeunes filles (eunuque compris) à la lampe d'Aladin en passant par la damnation éternelle (fournie librement sur place grâce à la participation de Phynor, grand prêtre du démon de la malice et des jeux, patron de la cité). Limule enfin, où les personnages errent depuis plus de deux jours à la recherche d'une troupe de cinq jeunes nobles d'une des riches cités voisines, tous disparus dans la cité des jeux il y a un mois de cela environ. Un avis de recherche a été lancé, promettant à toute personne pouvant donner des indications sur leur compte une récompense de 500 PO (plus 500 PO par noble effectivement retrouvé). Seule indication quant à la nature de leur habillement : de longues robes portant, cousus en fils d'argent, des oiseaux de proie, insignes de la noblesse locale.

A LA RECHERCHE D'UN INDICE

Pour les personnages va donc commencer une longue quête fatigante à travers le labyrinthe de la cité, assaillis par les sollicitations de toutes sortes : *"Une seule carte, aventurier, tire une seule carte et tu connaîtras ce qui de ta mort ou de ta vie l'emportera demain !"* - *"Qui veut se mesurer avec Groumph le grizzli de la montagne noire, combat à main nue sans trucage !"*... Ils pourront faire (qu'ils se soient séparés ou non) les rencontres suivantes :

- Un des adeptes de Slaag, démon de la malice et patron de la cité, officie dans la rue : toute personne passant à côté de lui doit, après s'être agenouillée, tirer un billet de loterie d'un large tonneau cerclé de fer qu'il tient à bout de bras. Lancer 1d8 :

1-6 : un morceau de parchemin sans inscription.

7 : un morceau de parchemin portant cette inscription : *"A cloche-pied tu devras marcher pendant le quart de cette journée."* Si le personnage n'exécute pas ce commandement, il ressentira pour chaque action demandant un jet de protection un profond malaise tant qu'il restera dans la cité (-1 à tous les jets de protection).

8 : un bout d'étoffe richement brodée portant l'inscription *"Marche de 118 pas dans la direction de l'Est à partir de l'endroit où tu te trouves et creuse un trou profond"*. Si le personnage s'exécute (décrire le grotesque de l'opération) il trouvera successivement : une vieille pierre couverte d'inscriptions indéchiffrables, un vieux sabre de carnaval rouillé, un petit sifflet en argent.

- Une mendiante vieille et sale demande une pièce d'or pour dire la bonne aventure ; si le personnage accepte, elle lui dira en ricanant après avoir regardé sa main : *"Fais attention mon fils, là où tu vas la mort n'a pas la même forme que dans ce monde."*

- La grande roue d'un des manèges voisins se détache et écrase tout sur son passage (lancer 4d6 pour l'éviter pour chacun des personnages. Dégâts : 2d10).

- Un des personnages croit voir dans la foule un homme en robe blanche brodée de motifs représentant des oiseaux, il fait un signe... et se retrouve sur un ring, acclamé par la foule et félicité par l'arbitre pour oser affronter en combat à main nue Bonzo, l'homme le plus fort de l'univers (Bonzo est une énorme montagne de muscles, bête et méchante : guerrier N3, CA 8, Points de vie : 25, D : 1d4+3). Seuls 1/3 des dommages sont comptés en fin du combat, la mise à prix est de 100 PO.

QUELQUES RUMEURS ET LES MOYENS DE LES OBTENIR

- Pour quelques pichets de vin, l'aubergiste de "la cave de l'enfer" pourra apprendre aux personnages que, ces temps-ci, les disparitions de visiteurs sont de plus en plus fréquentes.

- Pour quelques pièces d'or, "la belette", détrousseur notoire installé dans cette même auberge, apprendra aux personnages qu'il y a de cela trois semaines, il a fait les poches d'un groupe de jeunes nobles étrangers correspondant à peu près à la description qu'en donnent les personnages. Il leur confiera : *"Ils étaient tous avides de sensations fortes ; à mon avis ils ont dû aller traîner du côté de la vieille ville"*.

La vieille ville est le quartier le plus louche de Limule ; on y trouve, outre les traditionnelles maisons closes, toutes

Scénario Règles Avancées Donjons & Dragons

sortes d'attractions "hors du commun", souvent sordides, parfois dangereuses, du genre : *"Assistez en direct pour la modique somme de 200 PO à une authentique réanimation de cada-vre."*

- Enfin, en échange de quelques pièces d'argent, un mendiant aveugle jouant sur une espèce d'harmonium acceptera de conduire les personnages *la nuit* dans la vieille ville pour leur montrer *"une attraction vraiment pas ordinaire"*.

LA VIEILLE VILLE LA NUIT

Le mendiant conduira les aventuriers au musée des horreurs vivantes pour ensuite disparaître dans la nuit.

Le musée des horreurs vivantes. Une simple lanterne verte en éclaire l'entrée : une petite porte en bois encastrée dans une palissade. Une fois payés les 10 PO de droit d'entrée à un homme maigre au cou de poulet, les personnages s'engagent sur un petit chemin caillouteux serpentant au milieu d'un vaste terrain vague. Ça et là , disséminés dans le terrain vague, de longues masses sombres s'agitent faiblement à la lueur de quelques torches plantées au hasard au détour du chemin. Ce sont en fait de gigantesques plantes carnivores. A côté de l'une d'entre elles, un tas d'ossements témoigne de la trop grande curiosité d'un groupe de visiteurs. Si les personnages désirent s'approcher pour voir s'il s'agit des nobles, il faudra combattre (DC 5, CA 6, points de vie : 12 pour les mâchoires, D : 1d10). Les ossements sont, d'après les habits aux motifs religieux, ceux d'un groupe de pèlerins.

Une fois sortis du musée, il ne restera plus aux aventuriers qu'à partir à la recherche d'autres lieux interlopes à l'intérieur de la vieille ville. Le maître de jeu pourra ainsi leur faire découvrir :

Une très intéressante expérience de communication avec l'au-delà dans les catacombes de Limule par la secte des adorateurs du crâne, tentative qui se soldera par la rencontre d'un groupe de cinq goules avec lesquelles tout dialogue se révélera malheureusement impossible (goules CA 6, DC 2, 12 points de vie chacune, D : 1d3/1d3/1d6 + paralysie).

Les arènes clandestines de Limule où se déroulent chaque nuit des combats opposant humain à homme-lézard, ogre ou autres monstruosités.

Dans tous ces lieux (et dans tous les autres que le maître de jeu jugera bon d'inventer) les personnages ne trouveront aucun indice concernant d'éventuels jeunes nobles disparus et l'aube se lèvera bientôt pour eux sur un pâle constat d'échec. Cependant, s'ils se sont fait suffisamment remarquer dans la vieille ville par leur détermination dans la recherche de quelque chose de "vraiment hors du commun", un mendiant viendra le lendemain après-midi apporter à l'un des personnages le message suivant :*"Amateurs de sensations fortes, le célèbre train fantôme du grand Barzûl vous attend ce soir au pied de la vieille forteresse. Départ aux premières lueurs du crépuscule."*

PRES DE LA VIEILLE FORTERESSE

La forteresse : une vieille ruine datant de l'époque où Limule était autre chose qu'une simple cité de jeux, se trouve au cœur de la vieille ville, dans un quartier condamné, le lieu étant en effet considéré comme maléfique. Pour y accéder, les aventuriers devront obligatoirement franchir une des barricades en bois gardée par un petit groupe de la milice locale (toutes les ruelles menant à la vieille forteresse sont gardées de cette façon). Groupe de quatre guerriers de niveau 3 : CA 5, 20 PV chacun, D : 1d8 (épée longue).

Une fois cet obstacle franchi, c'est dans d'étroites ruelles dont les pavés disparaissent sous une eau stagnante chargée d'immondices qu'il faudra cheminer pour arriver au lieu du rendez-vous : quelques pans de muraille figés au milieu d'une vaste étendue de collines de sable et d'antiques pierres de taille lézardées par le temps (apparemment une carrière de pierre abandonnée, creusée après la chute de la forteresse). C'est au fond d'une de ces carrières que les personnages distingueront, assemblés autour d'un brasero, un petit groupe de personnes (une vingtaine). A quelques pas de là, trois gros wagonnets en bois posés sur des rails grossiers attendent de s'élancer vers la bouche noire et béante d'une ancienne entrée de mine. Si les personnages désirent discuter avec des membres du groupe, voici quelques-uns de ceux qu'ils pourront rencontrer :

- Alroche, jeune noble d'une des cités voisines, venu ici incognito pour se divertir. Assez fat et prétentieux, il va perdre quelque peu de sa superbe au cours de ce qui va suivre.

- Jophur est un riche marchand ayant fait fortune dans le commerce des fourrures. C'est un homme déterminé et peu impressionnable.

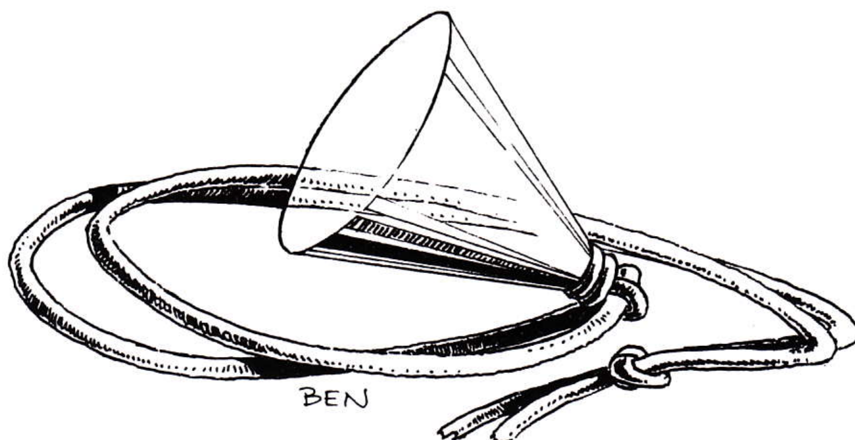
- Theramince est un fin jeune homme que l'on remarque assez vite grâce à l'agréable odeur d'essence de fleur qui émane de sa personne. Personnage assez effacé, il ne résistera pas psychologiquement à l'épreuve qui va suivre et deviendra fou au cours du voyage.

Toutes ces personnes ont reçu la même invitation que les aventuriers. Aucun ne sait qui est réellement "le grand Barzûl".

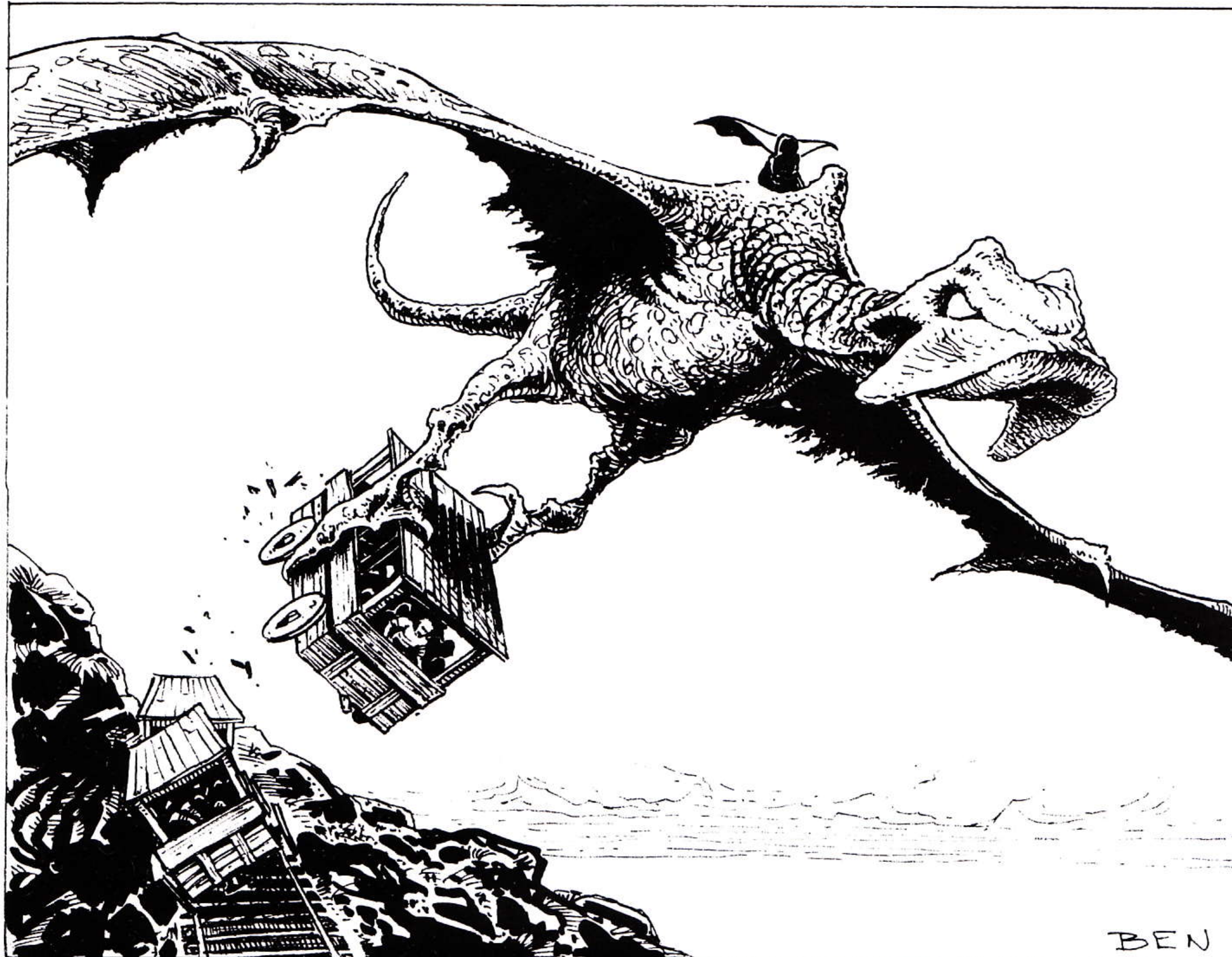
Après une assez longue attente, les bruits de conversation seront interrompus par l'arrivée d'un étrange personnage : un vieux gnome, entièrement recouvert d'une longue robe rouge sale, trop grande pour lui, imposera le silence du haut d'une grosse pierre de taille sur laquelle il sera juché.

LE DISCOURS

Le grand Barzûl qui n'est donc en apparence qu'une sorte de gnome illuminé (ses vêtements sont couverts de colifichets et de médaillons) va, d'une voix suraiguë, presque hystérique, adresser au petit groupe le message suivant :*"Bienvenue à vous tous, pour une expérience qui, j'espère , laissera dans vos mémoires un souvenir impérissable. Mon train fantôme n'est pas, comme vous vous en doutez, une simple promenade à travers une maison hantée en carton-pâte agrémentée de faux tibias et de fumées blanches pour jouer au spectre, non bien sûr : c'est un véritable voyage à travers un autre univers, une autre dimension, que vous offre ce soir le grand Barzûl : un voyage à travers* **la dimension noire** ! *Qui de vous a jamais entendu parler de ce monde maudit, de cette immense plaine grisâtre recouverte à l'infini d'un ciel couleur de plomb ? Cet endroit est si terrible que, si vous vous y aventuriez sans protection, votre âme s'échapperait de votre corps, aspirée instantanément par les noirs démons sulfureux qui hantent ces lieux. Pour vous prémunir de ce danger, il vous faudra constamment garder avec vous ce cristal qui servira de réceptacle à votre âme tant que vous serez dans la dimension noire."*



En disant cela, il sort d'une large poche un coffret de couleur pourpre contenant de petits cônes sculptés dans une roche transparente. Tous sont accrochés à un lacet de cuir servant de collier. Après un moment d'hésitation (décrire les réactions des autres personnages : incrédulité pour Jophur, sourire amusé d'Alroche, gloussement stupide de Theramince), tous les membres du groupe défilent devant le grand Barzûl pour échanger les 5 PO de droit d'entrée contre un cône de cristal. Après avoir fait disparaître les pièces d'or dans une bourse crasseuse, le gnome fera



monter les personnes par groupe de 10 environ dans chaque wagonnet. Lors de cette opération, les aventuriers se retrouveront tous réunis dans le dernier wagonnet avec Jophur, Alroche, Theramince et tout autre personnage que le maître de jeu jugera bon d'inventer.

Le grand Barzûl prendra place dans le premier wagonnet, sur un petit tabouret en bois entouré d'un fouillis de manettes et de cadrans de toutes sortes. Il recommandera à tous les passagers de s'accrocher solidement aux barres de fer qui traversent les wagonnets et de ne jamais quitter leur banc. Dans un tremblement de vieilles ferrailles, le train fantôme se mettra en route pour basculer dans la bouche béante du puits de mine tandis que, sous la voûte obscure, résonneront, multipliés à l'infini, les éclats de rire du vieux gnome.

UNE IMMENSE PLAINE GRISATRE

Accrochés aux barres de fer à s'en faire péter les jointures, les personnages auront l'impression de tomber interminablement en chute libre (Jet sous la dextérité 5d6 pour ne pas lâcher ce qu'ils ont en main, jet sous la constitution 4d6 pour ne pas ressortir le contenu de son estomac ou tourner de l'œil. Répéter plusieurs fois ces jets au cours du voyage). A chaque instant le train semble sur le point de quitter les rails ou de se désintégrer sur place sous l'effet des chocs et des embardées continuelles. Les personnages ont également de fortes chances de perdre tout le contenu de leurs sacs à dos. A plusieurs reprises, les embardées du train seront telles que les aventuriers sentiront passer au-dessus de leur tête la voûte sombre de l'étroit boyau dans lequel plongent les trois wagonnets. Enfin, après une interminable descente, une petite ouverture grisâtre apparaîtra au loin pour finalement devenir la vaste embouchure par laquelle le train passera pour s'engager sur une immense plaine grise. La marche du train se ralentit considérablement une fois arrivé sur cette vaste étendue poussiéreuse dont la plate uniformité n'est interrompue que par de petites collines de pierrailles disséminées çà et là. Au loin, l'horizon se perd dans les limites imprécises d'une terre gris sale et d'un ciel de plomb. Tout de suite, des cris d'horreur éclateront à l'intérieur des wagonnets et les personnages verront, à l'instar des autres passagers, que leur aspect physique s'est modifié : leur peau s'est recroquevillée, plissée, jusqu'à prendre la couleur d'un vieux parchemin jauni (perte de 1d3 PDV) tandis que leur cône de cristal a maintenant pris une couleur rouge sang comme s'il était "rempli" de quelque chose. Une sorte de chaîne montagneuse apparaîtra à l'horizon et c'est dans cette direction que le train se dirigera progressivement.

Au fur et à mesure de cette progression, les aventuriers apercevront fugitivement, derrière les petits monticules de pierre, de vagues silhouettes noires se déplaçant lentement. A quelques mètres des rails, un petit groupe de ces silhouettes regardera passer l'équipage de ses yeux morts. Ce ne sont plus que des corps crevassés d'humanoïdes, d'un noir de goudron. Les hurlements d'effroi des voyageurs iront très vite se perdre dans l'air glacial de ce monde tandis que le grand Barzûl engagera sa machine sur les premiers contreforts de la chaîne de montagnes.

Alors que le train gravira péniblement les parois de lave pétrifiée d'un ancien volcan, une ombre gigantesque viendra obscurcir le ciel juste au-dessus des aventuriers. Ceux-ci verront alors une énorme créature membraneuse descendre lentement avec un bruit de flappement mou vers les wagonnets.

Deux pattes griffues s'accrocheront au wagonnet des aventuriers pour l'arracher des rails et du reste du train. Avec la même lenteur irréelle, les aventuriers verront alors le sol s'éloigner d'eux et le petit train du grand Barzûl disparaître à l'horizon. Ballotté dans le vide, le wagonnet transformé pour l'occasion en nacelle se mettra à tanguer dangereusement (refaire des jets de dés sous la constitution). Les réactions des passagers seront diverses : Theramince, les yeux hagards et un sourire stupide aux lèvres, se mettra à chanter des chansons enfantines : *"Ah, vous dirai-je maman..."* ; Jophur, accroché au bastingage, passera son temps à murmurer : *"Ce n'est pas possible, ce n'est pas possible"* ; Alroche, recroquevillé au fond du wagonnet, ne fera que trembler de tous ses membres. Une infec-

te odeur de soufre semble se dégager de la créature, mais, en observant plus attentivement celle-ci, les personnages verront qu'elle n'est en fait que la simple monture d'une autre créature d'où provient l'odeur de soufre : une forme sombre encapuchonnée d'une robe noire.

Note pour le maître de jeu : c'est un Sulfur (voir description à la fin), si les personnages essaient de grimper sur la bête, ou plus stupidement de lui taillader les pattes (ils sont à une centaine de mètres d'altitude), le Sulfur leur lancera une boule de gaz verdâtre (dégâts : 1d10 pour tous).

Au bout d'une dizaine de minutes de vol, la créature ailée descendra doucement vers deux tours noires se dressant, massives, sur une sorte de colline rocheuse.

Une forme sombre, encapuchonnée de noir chevauchait l'infecte créature...

LA CITE DU BORD DU GOUFFRE

Le wagonnet et les personnages seront violemment lâchés au pied de la colline rocheuse à quelques distances d'un groupe de maisons en pierre amassées au bas de la colline ; celle-ci étant, comme peuvent maintenant le constater les aventuriers, couverte d'habitations.

Tout autour du wagonnet, une foule dense est venue accueillir les nouveaux arrivants. Dans cette foule parmi laquelle tous les types de métiers sont représentés (le riche bourgeois, l'artisan, l'orfèvre...), tous les visages sont souriants et c'est avec des exclamations de joie qu'on aide les aventuriers à descendre du wagonnet. A l'inverse des personnages, tous ces gens ont une peau blanche et lisse et semblent en parfaire santé. Il fait d'ailleurs beaucoup plus chaud aux alentours de la cité que dans l'immense désert aride qu'ils viennent de traverser.

Une fois débarqués sur le sol, une troupe de gardes de la cité vient poliment mais fermement conduire les rescapés du wagonnet dans une grande bâtisse en pierre voisine. Là, chacun se voit offrir bain chaud, repas, et même, s'il le désire, sommeil réparateur dans une chambre à part. Si les aventuriers en profitent (et je ne vois vraiment pas pourquoi ils n'en profiteraient pas), l'ensemble leur fera gagner 1d6 PDV. On fera dire aux aventuriers qu'ils doivent se tenir prêts à rendre visite au prince de la cité ce soir. C'est à dire lorsque les étranges lampadaires rouges de la cité s'allumeront, puisque, comme le constateront les personnages, il n'y a pas de nuit dans la dimension noire, seulement un jour gris et blême.

Voici quelques-unes des réactions du petit groupe de voyageurs : Jophur, mal à l'aise, pose constamment des questions sur la nature de la cité, sur ce prince mystérieux et sur la situation exacte de l'endroit où il se trouve, ce à quoi de charmantes hôtesses lui répondent que tout lui sera expliqué ce soir lors de l'entrevue avec le prince. Alroche, heureux et confiant, est persuadé d'avoir découvert la cité idéale, lieu de repos et de méditation. Theramince enfin, réconforté et remis de ses émotions, sourit béatement à tout ce qui l'entoure sans en demander plus.

En attendant la convocation du "soir", libre aux personnages d'aller se promener partout où ils veulent dans la ville. Ils seront cependant toujours discrètement suivis par quatre gardes de la cité. Ceux-ci, le visage caché sous un heaume de fer, portent de longues robes blanches avec comme blason un visage de jeune homme entièrement noir. Guerriers niveau 3, CA 5, Points de vie 25, D : 1d8.

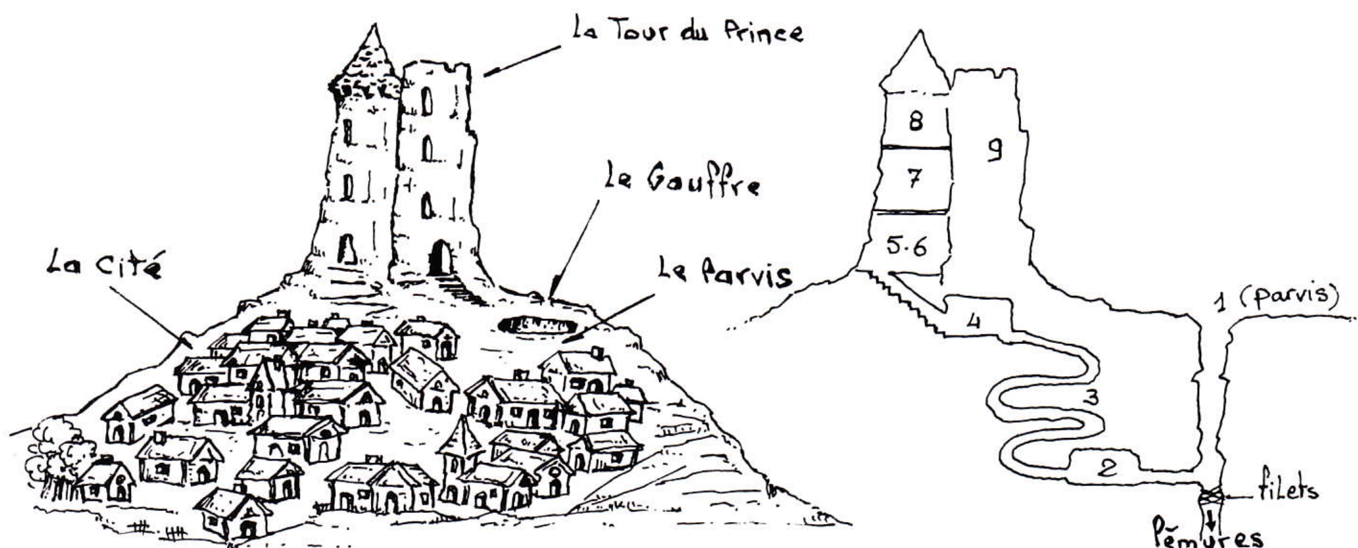
La cité est en apparence une ville tout à fait normale, si ce n'est sa position et ce mélange surprenant chez tout habitant d'extrême politesse (les aventuriers se verront partout saluer avec un grand sourire) et de raffinement dans l'habillement, chacun étant habillé selon sa condition mais toujours de façon impeccable. Aucune ordure ou saleté dans les rues de la ville, le pavé est d'une blancheur de marbre.

Demandez alors à chacun des joueurs de faire un jet de protection contre la magie. Si le joueur le rate, le maître de jeu n'aura pas besoin d'aller plus loin dans sa description de la ville, par contre, si le joueur réussit, il pourra ajouter les choses suivantes : certains des habitants de la ville ne font en fait que sourire continuellement et leur visage semble incapable d'exprimer autre chose que le contentement.

D'ailleurs, si on essaie de les aborder, il sera impossible de leur tirer autre chose que des monosyllabes. Leur peau également est bizarre, tellement blanche qu'elle semble presque translucide. Il est possible pour le joueur qui a réussi son jet de protection de surprendre, au coin d'une rue, ce lambeau de conversation entre deux habitants de la cité : *"Oui, le prince a besoin de liqueur en ce moment".*

Notes sur les habitants de la cité : ce sont tous des damnés. Promis à une lente, mais sûre dégénérescence, ils vont voir progressivement leur peau devenir laiteuse et leur intelligence s'amoindrir au fur et à mesure que le prince de la cité "pompera" le contenu de leur cône de cristal pour en faire la liqueur d'âme dont lui et les autres diables se nourrissent.

Le temps de cette dégénérescence peut durer plus ou moins longtemps (le prince a quelquefois des favoris : un très bon guerrier ou un excellent artisan) mais invariablement tous les sujets finissent par se transformer en une sorte de larve presque translucide à forme vaguement humaine et sans intelligence : une lémure. Ils sont alors jetés dans le gouffre, au pied des deux tours noires, et s'en vont rejoindre dans d'obscurs souterrains d'autres larves plus anciennes. Pour les habitants de la cité, le maître de jeu n'aura qu'à les considérer comme des morts-vivants de bas niveau (un clerc pourra les tourner comme des goules). Enfin, dernier point, il est évident qu'aucun des habitants ne possède de cône de cristal. Ceux-ci ont tous été "cédés" au prince de la ville au cours d'une cérémonie semblable à celle que vont vivre les personnages.




BEN

UN CHOIX... DIFFICILE

A l'heure dite, tous les rescapés du wagonnet, c'est-à-dire une dizaine environ, y compris les aventuriers, seront conduits sur une vaste place de marbre blanc au pied de la plus grande des deux tours. Toute la population, souriante et étrangement silencieuse, s'est assemblée autour de la place et du large puits béant qui en forme le centre. Une vingtaine de gardes de la cité, armés d'arcs longs, encerclent la place. Assis avec nonchalance sur un trône en bois noir, un sourire amusé aux lèvres, le prince de la cité regarde les personnages. C'est un être de ténèbres, éclaboussant de nuit tout ce qui l'entoure. Son visage est jeune et beau, d'une beauté inhumaine, presque insoutenable pour qui la regarde en face.

Demandez à chaque joueur de faire un jet de protection contre la magie. En cas de réussite, ajouter à la description le sentiment de se trouver également en face d'un abîme de cruauté et de terreur. A côté du prince et un peu en retrait se profilent deux silhouettes : celle, énorme, d'une statue de bronze impassible, et l'autre, plus ténue, de la silhouette noire qui chevauchait la créature ailée. Se levant brusquement de son trône, le prince parlera au groupe en ces termes :

"Bienvenue dans la cité du bord du gouffre mes amis ! Havre de paix et de plaisir où vous devrez hélas, j'en ai peur, passer le restant de votre vie. Ne vous alarmez pas ! Votre sort aurait pu être autrement plus cruel : à vous aventurer ainsi dans la dimension noire, vous auriez pu rencontrer le seigneur ténébreux lui-même et périr ainsi atrocement torturés. C'est donc par chance que vous avez abouti dans ma cité, où vous êtes, et serez désormais, sous ma protection. Je ne vous demande en contrepartie qu'une seule chose : le cône de cristal que vous portez et qui sera le symbole de cette protection que je vous accorde. Libre à vous de refuser cependant et de rejoindre dans ce cas les serviteurs du seigneur ténébreux."

En disant cela, il lance dans le gouffre une torche que vient de lui apporter un des gardes : des hurlements caverneux en surgissent presque aussitôt. Satisfait, le prince revient s'asseoir sur son trône tandis que de l'autre côté du gouffre (la bouche béante du puits insondable s'interposant entre le prince et les personnages), un serviteur vient poser à proximité des personnages un coffret en or massif posé lui-même sur un trépied. *"Déposez là votre cône"*, rugira alors le prince.

N.D.L.C.: si le maître de jeu n'a pas démontré aux joueurs la valeur inestimable de leur cône, ils risquent fort de s'en débarrasser allègrement... Dommage !

Voici quelles seront les réactions de certains membres du groupe : Jophur, tremblant mais décidé, refusera en essayant de parlementer. Le golem de fer le décapitera pour le projeter dans le gouffre, sous le regard glacé du prince. Alroche et Theramince, terrorisés, déposeront immédiatement leur cône dans le coffret et sortiront de la place, poussés par les gardes.

Pour les personnages, le choix est on ne peut plus simple : soit survivre une ou deux années dans la dimension noire, le temps que le prince leur "pompe" à peu près toute leur substance vitale (et finalement se faire jeter dans le même gouffre), soit tenter un dernier combat désespéré. Tout clerc d'alignement bon appartenant au groupe *DOIT* choisir cette dernière option (donner son âme au diable étant me semble-t-il une chose assez grave pour un apôtre du bien). Pour les personnages qui refuseront de céder leur cône (ceux qui acceptent s'étant condamnés d'eux-mêmes), le prince emploiera pour se divertir différents moyens de les jeter dans le trou :

- En faisant un signe à son golem si le personnage est un guerrier (le considérer intouchable par les personnages, dégâts : 2d20). Le golem écharpera le guerrier en question et le précipitera dans le gouffre.
- Le prince voudra peut-être s'amuser lui-même avec un clerc en lui projetant une sorte d'éclair noir qui lui ôtera 3d10 points de vie.
- Le Sulfur balancera une ou deux boules de gaz sur un éventuel magicien (dégât 1d10 chaque).
- Enfin, les gardes (une vingtaine) cribleront de flèches tous les aventuriers.

Seul un des aventuriers ne sera pas jeté dans l'abîme : les gardes se saisiront de lui pour l'emmener dans une des tours où les alchimistes du prince effectuent des expériences.

Un puits immense s'ouvrait au centre d'une vaste place de marbre blanc, au pied des deux tours. .

MOURIR DANS LA DIMENSION NOIRE

Dans cette dimension, la mort "physique" est impossible, l'âme restant toujours prisonnière du cône de cristal. La seule manière de mourir est en fait de se laisser déposséder de son cône et donc de soi-même. Le décompte des points de vie est cependant important en ce sens qu'il reflète l'état physique du personnage. Pour se repérer, le maître de jeu utilisera les conventions suivantes :

DE 0 PDV A -10 PDV : le personnage conserve ses facultés de classe (guerrier, voleur etc) mais perd 1 PDV toutes les 2 heures environ (les personnages se voient se décomposer). Si le personnage ressort de la dimension noire à ce stade, il meurt obligatoirement, le seul moyen pour lui de passer au-dessus de la barre du 0 étant de trouver de la liqueur d'âme.

EN DESSOUS DE -10 PDV : à ce stade, le joueur est toujours maître de son personnage, mais celui-ci a perdu toutes ses facultés de classe pour ne conserver que celles d'un zombi (qu'il n'est pas à proprement parler : ce n'est pas un cadavre réanimé). Personnage-zombi : CA 8, Dé de coup : 2, Points de vie 16, Dommages : 1-8. Ce personnage est condamné à vivre éternellement dans la dimension noire. S'il en sort, il tombe obligatoirement en poussière (mais du moins on peut dire que de cette façon, il sauve son âme).

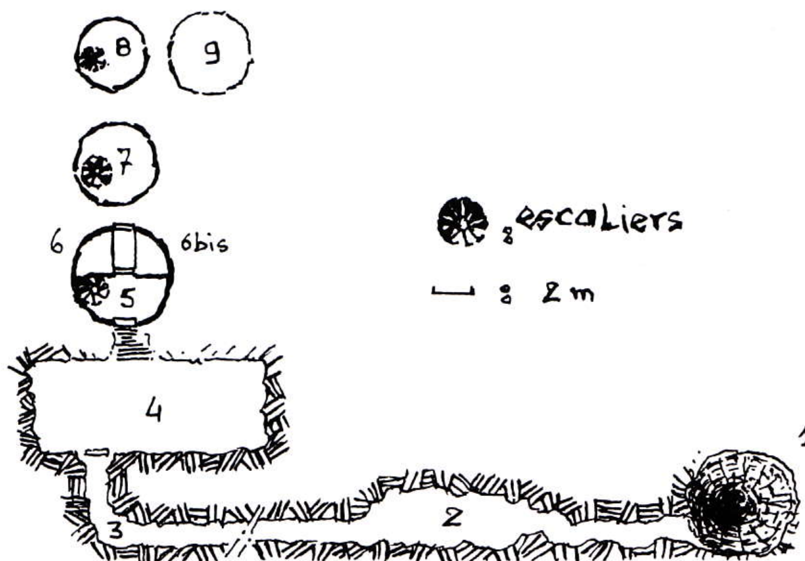
Au moment où les aventuriers sont projetés dans le gouffre, certains d'entre eux sont donc normalement dans un stade "intermédiaire", c'est-à-dire entre 0 et -10 PDV. Ceci va les amener tout naturellement à poser au maître de jeu quelques questions métaphysiques du genre : *"Suis-je mort ?", "Pourquoi suis-je encore conscient ?"* etc. Le maître de jeu répondra alors à celui qui a le corps percé de 18 flèches et dont l'épée du golem a traversé le ventre de part en part qu'il peut agir et marcher normalement. Seule une petite "raideur" dans le mouvement commence à se faire sentir. Au fur et à mesure de la partie, cette raideur s'accentuera à un tel point que le personnage marchera comme un automate et n'articulera plus les sons qu'avec de grandes difficultés.

QUELQUES PIEDS SOUS TERRE

1 Le gouffre : une longue chute dans le vide et au loin, tout au fond de ce puits sans lumière, la perception d'un grouillement immonde de larves blanches attendant impatiemment que leurs proies leur tombent dans la bouche. A une dizaine de mètres environ de ces centaines d'yeux morts fixés sur eux, les aventuriers rencontreront un large filet tendu à travers le puits. Une fois tous les aventuriers tombés à l'intérieur et après quelques minutes d'attente, ils se sentiront halés vers le haut.

2 C'est dans cette grotte étroite (20m x 5m) où ils auront été traînés que les aventuriers découvriront leurs sauveurs : 3 humains décharnés et un vieux squelette. Ils ont tous un cône de cristal accroché autour du cou. Comme les personnages, ces êtres ont jadis refusé de donner leur cône au prince. Précipités dans l'abîme, ils ont réussi à survivre et ont construit avec des morceaux de lichen un filet pour sauver d'autres éventuels "réfractaires". L'un des zombis peut encore articuler quelques mots.

Si les aventuriers ne comprennent rien et commencent à leur taper dessus, ils se battront en essayant de les rejeter dans le gouffre *(note : un clerc* ne peut pas *les tourner car ce ne sont pas réellement des morts-vivants).* La grotte contient quelques épées rouillées, un vieux casque, un tas de lichen où dorment les "morts-vivants" et elle se continue au fond par un étroit boyau qui semble remonter vers la surface. Pendant que les personnages se reposeront ou essayeront de communiquer avec les habitants de la grotte, le maître de jeu devra faire sentir à ceux qui sont en dessous de 0 PDV que leur état physique empire et qu'ils doivent penser à faire quelque chose s'ils ne veulent pas, eux aussi, finir comme leurs sauveurs.



Caractéristiques des habitants de la grotte : 3 zombis, CA 8, Dé de coup 2, points de vie 11, 7, 9, dommages 1-8. Un squelette, CA 7, Dé de coup 1, points de vie 4, dommages 1-6.

Au bout d'une heure, les lémures, frustrées de leur repas, remonteront des profondeurs pour envahir la grotte (hurlements, éboulements). Aussitôt, le petit groupe de morts-vivants s'enfuira par le boyau, suivi, espérons-le, par les personnages.

3 Un petit groupe de lémures aura néanmoins eu le temps de couper la route aux fuyards, elles sont entièrement nues et leur peau est laiteuse, presque transparente. Dans le boyau, on ne peut combattre qu'à deux de front. Trois lémures, CA 7, Dé de coup 3, points de vie 15, dommages 1-3. Elles régénèrent 1PDV par round et ne peuvent être blessées en permanence que par des armes bénites. Au bout de 10 rounds, si les personnages ne les ont pas détruites, 5 autres lémures les attaqueront par derrière. Note : une fois les premières lémures abattues ou neutralisées, les personnages peuvent fuir, les larves étant en effet assez lentes.

4 Le laboratoire (15m x 10). Toujours poursuivis par les lémures, le petit groupe arrive devant une sorte de cul-de-sac : une grosse dalle de pierre scelle la fin du souterrain. Une force cumulée de plus de 50 peut en venir à bout. Cette salle est sombre et humide : quelques lampes à huile éclairent ça et là ce qui semble être un laboratoire. Au milieu de la salle, à côté d'une table de dissection, un homme obèse, revêtu d'une robe blanche maculée de sang, un couteau de boucher dans les mains, regarde les aventuriers, ahuri par leur soudaine apparition. Terrorisé, il se mettra à pousser des cris de souris. Descendant les marches situées à l'autre extrémité de la pièce, deux gardes accourront aussitôt. L'obèse se réfugiera derrière eux pour lancer à la tête des aventuriers tout ce qui lui tombera sous la main (couteaux, scalpels, pinces etc).

Deux gardes de la cité : guerriers niveau 3, CA 5, points de vie 25, dommages 1-8.

Le chirurgien du prince : jadis guérisseur renommé, il effectue maintenant pour le prince toutes sortes d'expériences. Il n'a, comme tous les autres habitants de la cité, qu'un seul but en tête : satisfaire tous les désirs du prince dans l'espoir que celui-ci retarde le moment de lui "pomper" son âme en vidant son cône. C'est pour cette raison qu'il refusera de répondre à toutes les questions que pourraient lui poser les personnages. Guerrier niveau 0, CA 9, points de vie 4, dommages 1-4.

Note : comme pour les personnages, passer en dessous de la barre fatidique des 0 ne cause pas la mort d'un habitant de la cité, il reste en état de choc pendant une trentaine de minutes pour lentement se transformer en zombi.

Cette salle est occupée au quatre coins par quatre piliers de verre rempli d'eau. Ils sont remplis de crabes, d'araignées de mer et de poissons. Dans l'un d'entre eux, les joueurs reconnaîtront le personnage qui n'a pas été jeté dans le gouffre. L'obèse s'est amusé à lui greffer des branchies : il flotte dans l'eau, entièrement nu, accompagné de nombreux poissons multicolores. Si les personnages brisent la glace, il va se mettre très vite à suffoquer et retournera immédiatement plonger sa tête dans l'eau. On peut trouver dans un des coins de la salle, parmi un fouillis de vieux bocaux et de caisses en fer, de quoi lui fabriquer un appareil respiratoire sommaire. Le personnage en question ressemblera ainsi à un cosmonaute mais il devrait pouvoir marcher. Il est à noter que dans l'eau de son bocal respiratoire, il devra obligatoirement mettre un ou deux poissons multicolores car ce sont eux qui fabriquent l'oxygène.

Sur la table de dissection, un gnome est attaché, une espèce de machine avec des manettes incrustée dans la poitrine. Si on essaie de toucher à une de ces manettes (lancer 1d6):

1-2 : le gnome ouvre brusquement les yeux et se met à murmurer des incantations. Si on le laisse aller jusqu'au bout, une aura de silence enveloppera toute la salle : il sera impossible aussi bien de faire du bruit que de communiquer.

3-4 : un jet de flammes jaillit de la bouche du gnome, causant 1d8 de dégât à toute personne se trouvant à proximité de la tête.

5-6 : la machine explose, dégageant des vapeurs toxiques dans toute la salle (1d4 de dégât par round, sauf pour le personnage respirant dans l'eau).

Un des murs de cette salle comporte un compartiment secret (comme aura pu le remarquer le personnage-poisson en voyant le chirurgien aller y déposer un petit coffret). Dans le compartiment, les aventuriers pourront trouver successivement : un coffret rempli d'instruments de chirurgie, une bourse contenant une demi-douzaine de rubis (valeur de 50 à 100 PO), et une épée emmaillotée dans un fourreau de velours noir. Une fois dégagée de son fourreau et en présence de n'importe quel diable, la lame scintille d'une pâle lueur émeraude. C'est une épée +1, +3 contre tout être d'essence diabolique (c'est-à-dire quasiment tout le monde dans cette dimension, même les habitants de la cité). L'épée, d'alignement neutre bon, possède une faible intelligence et le pouvoir de Ventriloquie (une de ses manies est de faire prononcer au personnage qui la tient : "Quoi de plus laid qu'un diable ?").

5 Les escaliers aboutissent à cette pièce semi circulaire remplie d'étagères, de livres et de vieux grimoires. Les aventuriers doivent alors comprendre qu'ils se trouvent dans l'une des deux tours. La pièce est vide, un petit escalier en bois mène à l'étage supérieur et une porte en bois aux autres pièces situées à cet étage. Si l'un des personnages désire regarder les ouvrages amassés dans cette salle, il ne pourra que remarquer un énorme grimoire relié de cuir noir intitulé *"Diables et diableries dans la dimension noire"*. Voici les renseignements qu'il trouvera sur le Sulfur : *"Créatures vaguement humanoïdes, ces diables assassins au service du seigneur ténébreux sont revêtus de longues robes noires comme la nuit. Ils se remarquent particulièrement par la très forte odeur de soufre qui les accompagne partout. Ces créatures ont une aversion particulière contre tout ce qui peut avoir rapport avec le vent. Ainsi, siffler dans un sifflet en argent gravé de la rune de l'air affaiblit grandement une telle créature."* Sur la page, on trouve également le dessin de cette rune.

6 et 6 bis Dans ces deux pièces dorment et habitent les vingt gardes chargés de la protection des deux tours. Derrière la porte de la bibliothèque, un large couloir mène à l'entrée de la tour surveillée par quatre gardes. Si les aventuriers essaient de passer par là pour sortir de la tour, ils auront toute la garnison sur le dos avec, en outre, tous les citadins venus prêter main-forte aux gardes. S'ils sont repris, ils ont de fortes chances d'être immédiatement rejetés dans le gouffre, avec cette fois-ci peu de chances d'échapper aux lémures.

7 Cette pièce est imprégnée d'une très forte odeur de soufre (on peut la sentir dès l'escalier). Une silhouette encapuchonnée de noir est affairée auprès d'une énorme machinerie remplissant toute la pièce. Autant que les personnages peuvent en juger, cette machine n'est qu'un fatras de tubes de cuivre entremêlés, mélangés à des petites sphères diffusant une faible lueur noirâtre très malsaine. De cette carcasse froide ressortent trois éléments : une énorme boule envoyant à intervalles irréguliers de sombres pulsions couleur sang, une sculpture en bronze représentant une main griffue et crispée sortant à l'horizontale de l'enchevêtrement métallique et une tête de gargouille bavant une langue noire. Voici le manège quotidien qu'exerce la créature et que les aventuriers pourront observer s'ils s'embusquent dans l'escalier : sortant de dedans un coffret un cône de cristal, elle le pose délicatement sur les cinq griffes de la sculpture dépassant de la machine. Aussitôt, l'énorme sphère abandonne les quelques nuances de rouge qu'elle possédait pour passer progressivement au noir absolu, ses pulsions devenant de plus en plus fréquentes. La machine entière se noie dans une aura de ténèbres tandis qu'un cri suraigu remplit la salle au moment où de petites gouttes transparentes pailletées d'argent sortent par la langue de la gargouille pour tomber dans un flacon de roche rouge que tient fébrilement la créature. Le cri s'amplifie jusqu'à devenir presque inaudible au fur et à mesure que le flacon se remplit et que la couleur du cône passe d'un rouge sombre à un rose presque transparent.

Dès que la créature aura aperçu les personnages, elle lancera d'abord une boule de gaz puis se lancera au corps à corps avec une espèce de dague en demi-lune. Le Sulfur : CA 2, Dés de coup 6, points de vie 38, dommages 1-6. Les Sulfur peuvent passer librement à travers le bois et la pierre mais ils sont repoussés par le métal. Ils ont également le pouvoir de lancer tous les cinq rounds une boule de gaz qui, en explosant, délivre 1d10 de dommages. Si les aventuriers ont trouvé un sifflet en argent dans la cité des jeux (voir au début) et qu'un magicien y grave la rune du vent, siffler dedans pendant le combat ramènera la classe d'armure du Sulfur à 5 et il ne combattra plus que comme un monstre à 4 Dés de coup. Lorsque le Sulfur meurt, il disparaît, ne laissant qu'une robe noire (elle confère une protection magique de +1 et +15% à la faculté "se dissimuler dans l'ombre" pour un voleur).

Dans la pièce, on trouvera le coffret du Sulfur, ne contenant plus que des cônes vidés de leur substance, et le flacon de roche rouge rempli à moitié. Son contenu est suffisant pour permettre à 3 personnes de revenir parmi les vivants (ces personnes se situant toutes obligatoirement entre -10 PDV et 0 PDV) : leur redonner 10 + 1d6 PDV. Légère et transparente, cette "liqueur d'âme" a cependant un goût d'alcool à brûler et ceux qui en boivent seront pris de fréquentes nausées au cours des heures qui suivront. Leur esprit sera de plus fréquemment entrecoupé de visions fugitives ne correspondant à aucun souvenir qui leur soit propre. Lancer 1d3 pour connaître le type de vision d'un personnage et ses conséquences :

1 : le personnage se voit revêtu d'une longue robe bleu nuit, flottant dans les airs à une très grande distance de la terre (sensation de vertige). Le personnage vient en fait de boire l'âme d'un sorcier. Chaque fois qu'il prononcera *inconsciemment* un mot quelconque pouvant avoir rapport à l'air (ciel, vent, nuage) il se sentira léger, léger... et s'élèvera vers le ciel comme si on lui avait jeté un sort de lévitation (ce phénomène se répétera 1d3 semaines).

2 : le personnage se voit en train d'égorger une demi-douzaine de petites filles avec à chaque fois un profond sentiment de volupté. C'est l'âme d'un maniaque-assassin qu'il a bue. La vision d'une petite fille aura la première fois 90% de chances de provoquer chez lui une folie meurtrière. S'il se rend compte ensuite que son geste n'est dû qu'au fait d'avoir ingurgité de la liqueur d'âme, le pourcentage tombera à 10% (durée de l'obsession, 1d2 semaines).

3 : seigneur et roi d'une vaste contrée, le personnage se voit rendre la justice dans un gigantesque palais de marbre. Pris de folie des grandeurs, l'aventurier ne pourra s'empêcher d'ordonner à tous les chevaliers qu'il rencontrera de lui jurer honneur et fidélité (1d3 semaines).

Si les personnages désirent détruire la buveuse d'âme, ils rencontreront très vite de la résistance. L'énorme boule se mettra à palpiter et de multiples rayons de ténèbres jailliront des petites sphères pour frapper les aventuriers. Le seul moyen de détruire cette "chose" est de parvenir à crever la boule de ténèbres.

La buveuse d'âme : la boule, CA 4, points de vie 25, les petites sphères, CA 2, Dé de coup 1, points de vie 8, dommages 1d6 (rayons opaques). Une fois la boule crevée, un monstrueux hurlement jaillira des entrailles de la chose. La cité entière sera alertée et tous les gardes se lanceront à la poursuite des aventuriers.

8 Cette pièce est à moitié effondrée, des gravats et des morceaux de pierre jalonnent le sol. Le toit de la tour, percé de toutes parts, laisse voir un ciel gris et la partie supérieure de l'autre tour.

9 Le sommet de la tour du prince. C'est une espèce de petite plate-forme dominant l'ensemble de la cité au bord du gouffre. Les aventuriers peuvent y accéder en traversant le toit de la salle 8 au moyen d'une corde, ou, au pire, en façonnant une sorte d'échelle avec des morceaux de bois pris dans la toiture. En regardant la cité, on peut maintenant y percevoir une agitation inhabituelle : tous ses habitants sont sortis et se sont assemblés sur le parvis, le nez fixé sur les tours. Les aventuriers reconnaîtront, paisiblement installée sur la plate-forme, l'énorme créature membraneuse qui les avait amenés dans la cité. Abrutie et bougonne, elle mâchonne de grosses algues luisantes. Les personnages n'auront guère le temps de souffler car, quelques minutes après qu'ils aient accédé au sommet de la tour, l'ensemble des gardes surgira d'une ouverture pour se précipiter sur eux. Le choix sera donc simple : essayer de monter sur la bête pour la faire voler à n'importe quel prix, ou se faire capturer par les gardes et replonger dans le gouffre. S'ils montent sur la créature, celle-ci, docile, s'élancera vers le ciel avec un grognement de mécontentement. La cité du bord du gouffre s'éloignera alors enfin des aventuriers. ceux-ci s'apercevront néanmoins très vite que tous leurs efforts pour la diriger dans une direction ou dans une autre restent vains. La bête sait apparemment où elle va et rien ne l'en détournera (gag : faire survoler aux aventuriers une autre cité).

Une fine ligne continue apparaîtra alors sur le sol et la créature se mettra à la suivre. Peu de temps après surgira de derrière une colline... le train-fantôme du grand Barzûl. La créature descendra lentement pour arracher un des wagonnets du train, ce dont pourront profiter les aventuriers pour sauter et grimper en vitesse dans l'un des wagonnets restant (décrire l'horreur des passagers les voyant débarquer au milieu d'eux, surtout s'il reste des morts-vivants de la grotte.

Note sur les morts-vivants : bien que se sachant plus ou moins condamnés s'ils sortent de la dimension noire, ils préfèrent quand même le faire afin de pouvoir "mourir en paix".

EPILOGUE

A la sortie du train-fantôme et revenu dans la ville de Limule, le grand Barzûl se révélera très heureux de retrouver les aventuriers pour lesquels ils craignaient qu'ils ne leur fussent arrivé quelque malheur.

Si ceux-ci se fâchent et veulent par exemple (idée assez grotesque) lui taper dessus, il se contentera (illusioniste niveau 9) de leur lancer quelques sorts de bas niveau pour les calmer puis de disparaître.

A l'inverse, si les aventuriers lui demandent si, par hasard, il n'aurait pas une fois perdu au cours d'une de ses expéditions cinq jeunes nobles, il leur répondra, étonné :

"Mais oui, c'est vrai, vous avez raison, je les ai perdus dans les limbes. Pourquoi, vous les cherchez ? Je peux vous y emmener si vous voulez, j'organise un train-fantôme dans les limbes la semaine prochaine..."

◊◊◊

"Pour un petit tour de manège en plus" est le premier des textes que nous publions dans le cadre de notre concours de scénario 88. D'autres suivront dans les prochains numéros du "Dragon Radieux". Ces textes ont été pré-sélectionnés par notre comité de rédaction. Ce sont les lecteurs qui trancheront pour le classement final !

DOSSIER DEMONS 2ème PARTIE



DES BONS, DES RONDS... ET DES DEMONS ! (2)



Les Démons dans AD&D®

Eric MATHELIN

Comme prévu, voici une description plus particulière des démons du MM II et du FF. Je renvoie au manuel des monstres en français pour ceux du MM I car je ne vois pas l'intérêt de recopier ce que vous possédez déjà tous en français. Ce complément est aussi important que le contenu de l'article du précédent numéro, certains renseignements généraux figurant dans cette première partie, une description plus précise de chaque créature et de ses possibilités dans cette suite.

Je ne livrerai le plus souvent que des informations et ce sera au MJ d'en chercher les meilleures utilisations. Vous trouverez la dénomination de leurs capacités spécifiques, assimilables à des sorts, en français pour les retrouver dans le manuel des joueurs mais aussi en anglais lorsqu'elle figure sur l'UA ou lorsqu'elle présente une ambiguïté : par exemple le sort de peur n'est pas "fear". D'autre part, leurs possibilités sont utilisables à volonté (sauf indication contraire) à la cadence d'une par round et une seule à la fois à un niveau de maîtrise qui correspond aux dés de vie du démon (sauf contre indication), les sorts pouvant provenir des classes de magiciens ou de clercs. On peut, si on veut, se fixer comme durée de "réflexion" pour utiliser une possibilité, celle d'incantation d'un lanceur de sorts ; ceci permet de décider qui frappe le premier en cas d'égalité parfaite d'initiative ou de situation particulièrement délicate.

Faisons un retour sur le début de l'article dans le DR n° 16 pour apporter tout d'abord une rectification ; les manes ne sont touchables que par des armes magiques - au moins +1. L'autre moyen de déplacement de l'hezrou est la nage avec une base de mouvement de 40m. Voilà ! Au fait, Orcus a retrouvé son sceptre après un accord à l'amiable. Bilan, 3 morts, 5 déportations et deux aliénés mentaux.

De nouveaux démons sont arrivés sur le marché : ils ont les yeux bridés et sont, paraît-il, moins chers et aussi solides... Bien ! Assez de nouvelles du front, passons à la suite de ce que vous attendez.

DRETCH

A part les manes qui ne sont pas des démons à part entière, les dretch sont les plus faibles des démons, tout juste capables d'affronter un quasit, lui aussi un démon mineur mais avec des particularités qui l'ont exclu des démons. Les dretch ne font le poids que lorsqu'ils sont nombreux. Leurs pouvoirs sont limités : production de ténèbres dans un rayon de 1,5m, score, télékinésie (500 PO maxi). D'autres ne sont utilisables qu'une fois par jour : nuage puant et téléportation. Ils ont seulement 5% de chances d'ouvrir un seuil à un seul démon type I.

Ils sont laids (comme beaucoup): un corps rondouillard flanqué de membres frêles terminés par trois doigts. La tête dans les épaules, les oreilles décollées, le nez écrasé, les yeux bridés, la bouche flasque et trois poils par-ci par-là complètent cette demi-portion.

RUTTERKIN

Encore un démon mineur, mais sa taille est plus respectable. Il a la réputation d'être brutal. En réalité, il frime vis-à-vis des plus faibles que lui, les dretch par exemple, évitant les démons aux trop nombreux pouvoirs et n'osant s'attaquer à un seul vrock ou un seul hezrou que si lui-même fait partie d'un groupe nombreux. Les rutterkin ressemblent à des humains aux traits grossiers, au crâne pointu, et complètement difformes. Leurs attaques à mains nues étant relativement faibles, ils préfèrent utiliser des armes longues et étranges pour impressionner l'adversaire (que de la frime !) comme des épées larges à lame dentée (+1 au dégât contre des personnages sans armures), des polearm en double croissant (1-10 de dégât), de grandes tenailles qui provoquent de 2 à 8 points de dégât, mais les dégâts continuent chaque round tant que le personnage est enserré. On s'en défait en 1 round en réussissant un jet pour toucher. Ils possèdent aussi une arme de jet intéressante : un projectile à 3 lames lancées à l'aide d'un atlatl (voir sur l'arcana) causant de 3 à 8 points de dégât jusqu'à une portée de 150m.

Leurs capacités ne sont pas beaucoup supérieures à celles des dretch : ténèbres sur 1,5m de rayon, fear au toucher seulement, vol, télékinésie (1000 PO maxi) ainsi qu'une téléportation une fois par jour.

Ils ne sont aimés par personne et seuls les chasmes peuvent être considérés comme des alliés. En fait, les rutterkin se font manipuler. Quoi qu'il en soit, ils peuvent ouvrir un seuil aux chasmes avec 15% de chances.

NABASSU

Voici un client plus sérieux, surnommé le voleur de mort. Ces créatures, une fois incubées, passent quelques temps dans les Abysses. Encore jeunes, elles utilisent une capacité innée de voyage psionique, bien qu'elles n'aient aucun autre pouvoir ou habilité psi. Ceux qui ont survécu dans les Abysses tentent tous ce difficile voyage vers le plan matériel primaire. Beaucoup sont tués,



Démon de Minuit...

mais ceux qui arrivent commencent alors leur croissance, séjournant dans des cavernes ou des lieux abandonnés. Ils ont une CA de 4 et 5 dés de vie auxquels il faut rajouter 2 points de vie provenant du voyage. Puis, pour chaque humain tué ou dévoré, ils gagnent un point de vie et améliorent leur CA de 1/2 et leur résistance à la magie de 2,5%. Donc, une fois sur le plan matériel primaire, ils répandent le mal, font des raids, troublent l'ordre, tuant pour assouvir leur cruauté et aussi pour parfaire leur croissance. Tant qu'ils ne sont pas adultes, ils possèdent les pouvoirs suivants : générer des ombres dans un rayon de 3m, ce qui produit une sphère qui obscurcit la zone tant qu'ils le désirent. Ils peuvent aussi provoquer des ténèbres sur 1,5m de rayon ou utiliser leur regard qui prend la mort autant de fois qu'ils ont de bonus de points de vie.

Il faut réussir un jet de protection contre la mort magique pour éviter les effets de ce regard. Sinon, le nabassu prend la mort du personnage, ce qui se traduit par le fait qu'au lieu de mourir, il deviendra un ghast sous le contrôle du démon, ou une goule si le personnage est demi-humain ou humanoïde. Il faut qu'il soit à moins de 6m de sa victime pour utiliser cette capacité. Quand il se trouve à moins de 3m, il peut en utiliser une autre plus rapide. Toujours du regard, il accorde la mort qu'il a volée à un autre personnage. Cela n'a aucun effet s'il rend la mort à celui à qui il vient de la prendre. Cet autre personnage doit se sauvegarder contre la mort magique pour éviter les effets ; dans le cas contraire, il est tué instantanément et devient immédiatement une ombre contrôlée par le démon et condamnée à le servir chaque fois qu'il le demandera. Cette malédiction peut être retirée par un exorcisme, mais le personnage sera mort, il faudra ensuite le ramener à la vie en utilisant d'autres sorts bien connus. En outre, il se déplace silencieusement, se cache dans les ombres, écoute aux portes et frappe dans le dos comme un voleur de niveau égal à la moitié de ses points de vie, bonus arrondi en dessous.

Un exemple : un nabassu arrive sur le plan matériel primaire et dévore 6 humains. Son nombre de dés de vie sera 5+(2+6) soit 5+8, sa classe d'armure passera à 0, il pourra utiliser 8 fois son regard, aura une résistance à la magie de 20% et les capacités citées (N.D.L.C.: sic !) d'un voleur 4ème niveau. Ses caractéristiques évoluent donc en cours de partie.

Seules les armes en fer ou magiques peuvent le blesser. Il possède aussi un pouvoir de camouflage qui lui permet de changer sa coloration pour se cacher suivant l'endroit, de marron foncé à gris très clair en passant par tous les tons intermédiaires. Dernier détail, il a une force de 18/100, ce qui lui confère quelques bonus supplémentaires.

Après avoir dévoré 18 humains, le nabassu est adulte (DV : 5+20, CA : -5, résistance à la magie 50%). Il gagne de nouveaux pouvoirs et en a suffisamment pour retourner sur son plan d'origine pour y établir son domaine. Une fois adulte, il reste un maximum de 2 ans sur le plan matériel primaire, puis rentre dans les Abysses. En plus de ses pouvoirs déjà cités, il peut se téléporter et absorber les niveaux d'énergie vitale. Il peut prendre une forme éthérée deux fois par jour seulement. Les capacités suivantes ne sont utilisables qu'une seule fois par jour : paralysie dans un rayon de 3m, silence dans un rayon de 3m, régénération de 20 points de vie par jour (soit un toutes les heures environ) ; il peut faire venir de 2 à 3 ghasts (seulement lorsqu'il se trouve dans les Abysses) et enfin peut mener une attaque dite vampirique dans un rayon de 6m qui lui permet de prendre la force physique ou les pouvoirs magiques du personnage pour un round, et de s'en servir contre lui.

Les pouvoirs utilisés sont considérés comme perdus pour le personnage. Si celui-ci réussit à blesser le nabassu, les dégât (ou effets) se retournent aussi contre lui.

Le nabassu ressemble à un grand humanoïde fin et musclé, pourvu de grandes ailes de chauve-souris écailleuses. Il a une tête allongée avec deux petites cornes, des oreilles larges et longues, une grande bouche d'où sort une forte dentition de sanglier. Les membres sont terminés par trois longues serres très acérées. Sa couleur changeante à volonté met bien en évidence le jaune de ses yeux.

ALU-DEMON

C'est le résultat d'un accouplement entre une succube et un humain. Ce sont toujours des femelles. Leur nature démoniaque leur confère une CA de base 5 modifiable avec la dextérité, les diverses protections et armures magiques, les autres interférant avec leur protection naturelle. Si la protection de base de l'armure est moins bonne que la classe d'armure de l'alu-démon, seul le bonus magique de l'armure est pris en compte ; sinon elle prendra la

classe d'armure suivant celle-ci. Par exemple : une armure de cuir donne une CA de 8, donc moins bonne que la CA du démon. Une cuir +1 modifiera sa CA de 5 à 4. Une plate par contre donne une CA de 3 (mieux que CA 5) donc une plate +2 donnera au démon une CA de 1.

Sa nature démoniaque le protège aussi autrement. Seules les armes en fer pur ou magiques peuvent le blesser. Il possède une infravision supérieure de 80m.

L'alu-démon utilise toutes les armes, sans restriction de classe, qu'elle manie avec d'éventuels bonus de force. En réussissant un jet pour toucher, son contact prend de 1 à 8 points de vie qu'elle utilise (moitié seulement arrondi au-dessus) pour combler ses propres points perdus.

Elles ont toutes les pouvoirs suivants, utilisables chacun 3 fois par jour au 12ème niveau d'habilité : charme-personne, ESP, shape change (en humanoïde de taille et de poids voisins), suggestion. Elles peuvent aussi utiliser une porte dimensionnelle une fois par jour. Il faudra tirer les caractéristique pour chacune, force et dextérité intervenant déjà, en sachant que 25% d'entre elles ont une intelligence de 17 ou 18. Ces démones-là, d'une intelligence de génie, sont en plus capables d'exercer le métier de magicien du 1er au 12ème niveau. Les possibilités de sorts se rajoutent aux capacités précédentes. N'oubliez pas de vérifier aussi si elles n'ont pas de pouvoirs ou d'habilité psi.

L'alu-démon ressemble à une femme entre 1,60 et 1,80m. Mais des petites cornes résiduelles et de petites ailes de chauve-souris dans le dos trahissent son héritage démoniaque. A noter que 20% d'entre elles ne sont pas vouées au mal.

CAMBION

Comme l'alu-démon, le cambion est un

	MAJOR	BARON
CA de base	6	2
D.V.	5 à 8 (d4+4)	9 à 16 (d8+8)
FORCE	17-18	18 à 20
Intelligence	9 à 16 (d8+8)	13 à 18 (d6+12)
SAGESSE	5 à 8 (d4+4)	3 à 18 (3 d6)
DEXTERITE	13 à 18 (d6+12)	15 à 20 (d6+14)
Constitution	13 à 18 (d6+12)	15 à 18 (d4+14)
CHARISME	1 à 6 (d6)	2 à 24 (2 d12)
Résistance à la Magie	5 à 20 % (d4 x 5)	25 à 40 % (d4 x 5)+20

DANS LES REGLES DE A.D&D

semi-démon, fils d'un démon et d'une femme. Ce sont toujours des mâles. Leurs caractéristiques dépendent de la grandeur de leur père. Ainsi, on trouve les barons (ou marquis) et les majors, qui ont moins de possibilités que les barons. (voir tableau ci-dessus)

Pour tirer la force des majors, on lance 1d4 : 1 indique 17, 2 indique 18, 3 indique 18 plus le pourcentage de force exceptionnelle majoré de 10% et 4 indique 18 plus le même pourcentage majoré de 20%. Si la force dépasse 18/100, on considère qu'elle est de 19.

Pour tirer la force des barons, comme ils ont tous au minimum 18, on tire le pourcentage de force exceptionnelle, auquel on rajoute de 10 à 120% (d12 x 10). Si le total est inférieur ou égal à 100, il indique le nouveau pourcentage de force exceptionnelle. Entre 101 et 199% la force est de 19, entre 200 et 220% elle est de 20%.

Tous les cambions manient les armes et peuvent porter des armures qui changent leur CA ainsi que la dextérité. Ils ont tous l'infravision et sont capables de parler avec les démons. Ils sont tous grands (entre 1,90 et 2,20m), forts, trapus. Leurs traits démoniaques sont plus qu'apparents, contrairement aux aludémons : teint bizarre, peau légèrement écailleuse, oreilles difformes, bouches garnie de crocs, petites cornes... Aucun cambion ne ressemble à un autre, comme pour les humains.

Les cambion major qui ont plus de 14 en intelligence peuvent pratiquer la magie jusqu'au 5ème niveau. Ils peuvent aussi exercer les métiers de voleur et assassin à un niveau égal à celui de leur DV de départ, entre 5 et 8. Ils continuent à se battre sur la table des monstres sauf pour les attaques spéciales de la classe des voleurs. On peut les blesser avec des armes en fer, mais l'argent ne leur fait aucun mal.

Les barons, eux, possèdent tous de 1 à 4 des habilités suivantes : cause fear par toucher, détection de la magie, autométamorphose et lévitation comme magicien d'un niveau moitié du sien. Ceux qui ont une sagesse supérieure à 9 peuvent, après entraînement auprès de prêtres mauvais, exercer ce métier à un niveau égal à leur DV. Ils peuvent aussi faire la même chose avec la carrière d'assassin. Ces deux professions ne sont pas cumulables. Par contre, ils sont tous des guerriers de niveau 9 à 16, comme leur DV.

Les armes en fer blessent les barons, mais il faut des armes magiques dans les autres cas. Un baron avec un charisme supérieur à 18 dégage une terreur mystérieuse, mettant mal à l'aise, à la limite de l'écœurement. Cette réaction compte autant de points négatifs que l'excès de charisme après 18 (donc de 1 à 6).Il faut noter que, grâce à leurs caractéristiques élevées, les barons ont des chances d'avoir pouvoirs et habilités psi, qu'il faudra vérifier.

Quant au trésor des cambions, c'est comme pour d'autres PNJ, à vous de les tirer, rien de particulier n'est à signaler.

BAR-LIGURA

Ce gros orang-outang aussi large que haut (1,5m) possédant 6 doigts pourvus de griffes longues, est aussi appelé démon-sauteur. Car, en plus de sa vitesse de déplacement dans les arbres, 50m de base, il est capable d'effectuer des bonds de 12m. Sinon, il se déplace, pieds et mains au sol, relativement lentement (30m de base).

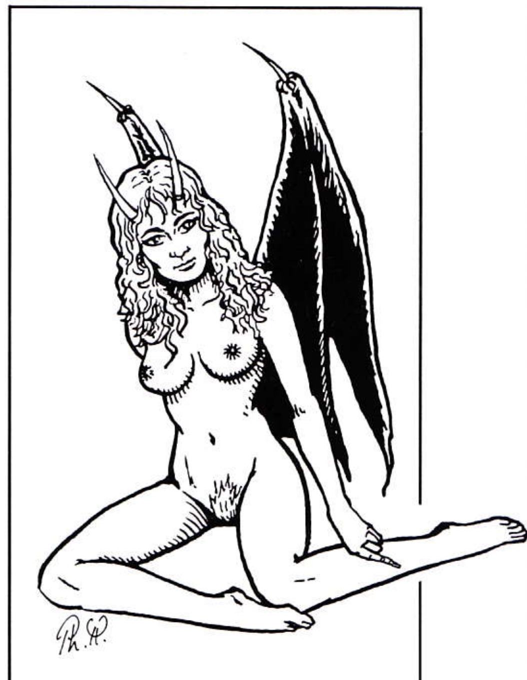
Il possède l'infravision et son horrible visage prend des expressions différentes car il peut modifier sa coloration à volonté en un round, parmi les couleurs suivantes : noir, marron, gris, vert, orange, violet ou rouge.Il utilise aussi les possibilités à un niveau égal à son DV suivant la classe de lanceur de sorts à laquelle elles se rapportent (prêtre, magicien, illusioniste ou druide). Ses possibilités sont : ténèbres dans un rayon de 3m, aquagénèse, cause fear au toucher, détection de l'invisible, détection des illusions, dissipation de la magie, enchevêtrement, croissance végétale, télékinésie (2500 PO maxi) et téléportation sans erreur. Il peut aussi se servir de change self, invisibilité et force spectrale deux fois par jour. S'il est sérieusement menacé, il peut ouvrir un seuil à un autre bar-ligura avec 25% de chance.

Le bar-ligura cherche à éviter les autres types de démons et a même tendance à aller à l'encontre des désirs (ou des ordres) des grands démons. S'il se trouve avec d'autres, il tentera toujours de manipuler les moins intelligents pour les diriger. Quoi qu'il en soit, c'est avec ceux de sa race qu'il préfère vivre, chasser ou tuer.

CHASME

C'est un compromis particulièrement répugnant entre mouche et humain. Il a le corps bleuté et velu, ainsi que les ailes d'une mouche comme les 4 pattes postérieures. Par contre les 2 membres sont des bras musclés avec des mains préhensiles aux griffes acérées. La tête, coiffée de cheveux raides tirés en arrière est à peu près humanoïde malgré les yeux à facettes, la petite bouche et surtout le long nez pointu et recourbé qu'il utilise pour piquer et sucer le sang. Comme les mouches, il peut se déplacer sur les murs ou les plafonds. Cette mouche-démon de plus de 2m est sans aucun doute le démon qui inspire le plus de dégoût quant à l'apparence. On dirait une tête de rocker des années 50, cheveux gominés, grosses lunettes noires mais la banane à la place du nez !!

Autre démon de Minuit...



Le Chasme possède l'infravision, peut engendrer des ténèbres dans un rayon de 1,5m et se téléporter. Il détecte aussi le bien et l'invisible, utilise la télékinésie (1500 PO maxi) et son toucher provoque l'effroi comme le bâtonnet du même nom.

Il lui est possible aussi d'ouvrir un seuil à un autre chasme avec seulement 15% de réussite.Quand il n'utilise pas ces possibilités, il peut émettre un affreux bourdonnement rauque et grinçant qui a une chance d'endormir très profondément (à la limite du coma) ceux qui l'entendent. Les chances sont de 100% -10% par niveau (ou DV) du personnage. Il faut tester cette attaque spéciale chaque round, tant qu'elle dure. Un guerrier 7ème n'a que 30% de chance de se faire endormir mais si le bourdonnement dure plusieurs rounds, cela peut s'avérer dangereux, surtout quand les autres membres du groupe tombent un à un. Quant on s'endort, c'est pour de 2 à 8 heures. Le bruit ne les réveille pas, il faut employer des moyens plus brutaux (seaux d'eau, série de baffes, petite chute...). Pendant qu'ils sont endormis, le chasme suce le sang pour 1 à 4 points par round (il vaut mieux ne pas laisser un corps quelques heures).

Le chasme peut être blessé par toutes les armes, mais le poison est sans effet sur lui. Comme d'habitude, ils n'aiment pas les autres démons, en particulier les vrock et hezrou. Par contre, on les trouve parfois alliés avec les rutterkin, bien qu'ils ne les aiment guère, mais ils arrivent à les manipuler facilement. De toutes façons, ils sont suffisamment intelligents pour éviter un combat avec un autre démon, combat dans lequel ils savent qu'ils auraient le dessous.

BABAU

Une apparence de squelette recouvert d'une épaisse peau moulant les os, avec la tête, les mains et les pieds disproportionnés (de la taille d'un géant des collines) donne à ce démon un aspect terrifiant. Ses mains griffues et sa corne incurvée vers le haut à l'arrière de son crâne renforcent cette image. On le surnomme l'horreur à une corne ou la mort d'ébène. En combat, il préfère utiliser des armes à ses attaques naturelles car il est très adroit et très fort, comme un géant des collines, c'est-à-dire 19 en force, ce qui le rend beaucoup plus dangereux face aux bonus. Lors d'un combat, il exsude sur tout le corps une hu-meur visqueuse légèrement rougeâtre qui le protège contre les coups et les attaques. Les armes qui le touchent ont tendance à glisser sur son corps de sorte qu'elles n'infligent que la moitié des dégâts. Toutes les armes peuvent le blesser, mais celles en fer pur lui causent 2 points de dégât supplémentaires.

Ayant les capacités d'un voleur 9ème, son attaque préférée consiste à tomber sur, donc dans, le dos de sa victime. Il possède aussi des capacités s'apparentant aux sorts, telles que : engendrer des ténèbres dans un rayon de 1,5m, fear par toucher seulement, lévitation (comme un magicien 10ème niveau), vol (comme un magicien 11ème), dissipation de la magie (comme un magicien 12ème), autométamorphose et métal brûlant (comme un druide 14ème).D'autre part, à moins de 6m, le fait de croiser son regard rougeoyant autorise à un jet de sauvegarde contre les sorts. En cas d'échec, on se retrouve sous l'effet d'un rayon d'affaiblissement. Ajoutons enfin qu'il a 25% de chances d'ouvrir un seuil à un autre babau.

Babaus et démons de type I, II, III et IV se détestent et entretiennent ce climat de méchanceté et de haine farouche entre eux. Cependant, ils apprécient les démons de type IV en tant que nourriture.



En reprenant le tableau du Dragon Radieux n° 16 p 21, vous voyez qu' après babau, on trouve les 6 types de démons, classés de 1 à 6 et non par dés de vie. Comme je l'ai déjà dit, une classification unique est difficile à trouver. En fin de tableau, on trouve tous les démons princes ou seigneurs, qui dirigent une couche complète dans les Abysses - ou une partie relativement importante.

On n'en rencontre qu'un car ils sont uniques, alors que le 1 dans la ligne du nombre en début de tableau indique qu'ils sont généralement seuls. Il faut faire la différence entre les sous et semi-démons, , les démons mineurs (pratiquement tous), les démons majeurs (nabassu par exemple) et les "superdémons" qui vont suivre.

Certains, pour ne pas dire tous, n'apprécient pas tellement de se retrouver sur un autre plan à cause d'un seuil. Ils sont très rarement sur le plan matériel primaire et si vous devez les jouer lors d'un scénario, veillez à ce que l'occasion de leur venue soit réellement exceptionnelle pour que les joueurs ne se retrouvent pas au coin d'une rue nez à nez avec l'un d'eux. Ça gâche la soirée où le MJ fait des fleurs. D'autre part, leur destruction sur le plan matériel n'est que provisoire car ils retournent sur leur plan se refaire une santé. Il faut les tuer dans leur propre plan pour les éliminer définitivement (tâche généralement réservée aux membres du C.T.D.D.D.D.D.D.D. D.D.D.: Club des tueurs de Dragons, Daemons, Diables, Démons, Dieux, Demi-Dieux, Divinités, Dinosaures et Dromadaires !).

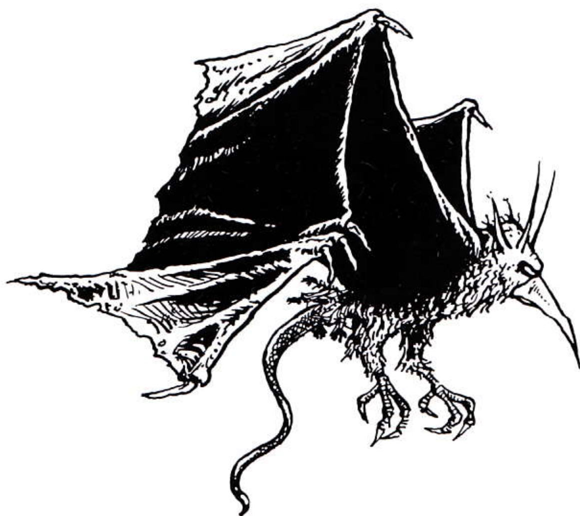
De toutes façons, il existe peu de scénarios où l'on trouve beaucoup de démons. Ah si ! Le V13, "le bal des princes démons", mais les joueurs ne sont pas chauds pour y emmener leurs plus forts personnages servir toute une soirée et se faire bouffer après. Pour un guerrier 12ème, c'est pas terrible.

Un peu de sérieux. Les descriptions des possibilités de ces "grands" peuvent vous donner des limites pour créer vos propres démons dans une couche née de votre imagination. Pour remplir les Abysses, vous pouvez y aller, d'autant plus que le Club consomme beaucoup !

Il faut que vos parties ne soient un massacre ni de joueurs ni de démons.

LOLTH

La première de la liste, reine des araignées, considérée comme une petite déesse, est une démone très puissante que l'on rencontre sur notre plan sous la forme d'une veuve noire géante à visage de femme ou bien sous l'apparence d'une charmante femelle elfe noire (ce qui explique les doubles chiffres du tableau). On ne sait que peu de choses de Lolth. Sous forme d'araignée ou de drow, elle apprécie la compagnie des araignées, en particulier les grosses espèces. Elle peut communiquer avec toutes les sortes et se fait obéir aveuglément. Elle aime se promener au gré de sa fantaisie dans l'une ou l'autre forme, à moins que des fidèles l'aient appelée près d'un tombeau ou de l'un de leur temple. Elle sera rarement rencontrée dans son antre. Sa bonne CA la protège et elle est capable de se lancer un heal 3 fois par jour. Lolth est considérée



ses possibilités sont différentes. En combat, elle utilise une arme que les drows ont l'habitude d'utiliser (longue dague, épée courte ou manes en adamantite, petites arbalètes avec des fléchettes empoisonnées, javelines lancées à l'atlatl) donc avec de bons bonus. A noter qu'elle ne peut pas porter d'armure et qu'elle est donc CA -2, mais sa base de déplacement est de 50m. Elle ne peut plus utiliser ses disciplines psioniques mais à la place se comporte comme une prêtresse 16ème niveau à laquelle on ajoute les pouvoirs d'une magicienne 14ème niveau avec des sorts en rapport avec sa puissance. A vous de choisir !

comme un monstre à 16 DV. Elle n'est touchable que par des armes +1 et a les mêmes résistances que les autres démons. Par contre, l'eau bénite lui occasionne de 6 à 21 points de dégât (3d6+3) et une simple éclaboussure 6 points !

Elle est pourvue de l'infravision et l'ultravision jusqu'à 40m, ainsi que de la communication télépatique des démons.

Sous forme arachnoïde, elle lance des toiles de 10m de long à partir de glandes abdominales, dont les effets sont ceux du sort, avec en plus 1 à 4 points de dégât dus au poison entourant les fibres. Le même round, elle peut mordre, causant 4 à 16 points de dégât et obligeant à se sauvegarder contre le poison à -4. L'échec de cette tentative entraîne la mort. Sa vitesse de déplacement dans les toiles est de 30m par round.

Elle peut utiliser les capacités suivantes à volonté (toujours 1 à la fois et une par round comme tous les démons): compréhension des langues, confusion sur la personne regardée, dissipation de la magie, langues, téléportation, ténèbres dans un rayon de 3m et vision réelle. Il convient de rajouter à cela l'emploi, limité à deux fois par jour, de : lecture de la magie, porte de phase et shape change. Plus la possibilité d'invoquer des araignées sur 1d10, le type étant aléatoire : 1-2 , ce sont des grandes *(large)* au nombre de 9 à 16, 3-5 ce sont des colossales *(huge)* au nombre de 7 à 12, 6-9 ce sont des géantes entre 2 et 8, et sur 10 apparaissent de 1 à 4 araignées "éclipsantes" *(phase)*. Plus 66% d'ouvrir un seuil à d'autres démons. Quand il réussit, un tirage aléatoire indique le type de démons appelés sur 1d100 : de 1 à 45, type I, de 46 à 80 type II et de 81 à 100 type III. Enfin, il lui reste les disciplines psi exécutées au 16ème niveau de maîtrise : équilibre corporel, clairvoyance, domination, marche dimensionnelle, protection mentale, réarangement moléculaire et voyage parallèle.Sous la forme d'une elfe noire,

KOSTCHTCHIE

C'est le nom le plus imprononçable. Faites attention, on s'enrhume, on éternue et... il arrive, croyant que vous l'avez appelé ! C'est un puissant seigneur démon qui ressemble à un géant, bien qu'il soit plus petit, avec une tête ovale, des traits grossiers, et des yeux bridés surmontés de sourcils broussailleux qui constituent son seul système pileux. Ajoutez des bras et un torse de culturiste, et de petites jambes arquées et mal formées qui le rendent relativement lent. On ne rit pas, il a quand même 22 en force, et quant il utilise son marteau favori en fer pur incrusté de nickel et d'argent, ça déménage ! Il a 2 à 12+10 de bonus de force : lorsque l'on est touché, on doit réussir une sauvegarde contre la paralysie ou se retrouver complètement abasourdi par le coup et être incapable de riposter pendant ce round ainsi que le suivant, avant de s'en remettre... sauf si on reprend un coup. Il n'est jamais seul. Certaines fois, il est accompagné par des géants de froid, ou il monte un très grand et très vieux dragon blanc. Mais il sera toujours avec ses deux leucrottas qui sont ses gardes et ses compagnons.

Vous trouverez la description de ce monstre dans le manuel en français p. 68 avec les petites différences suivantes (car les siennes sont géantes).CA 3, DV 9, PV 49, 49, une attaque pour 8 à 18 points de dégât (2d6+6) avec comme défense spéciale 2 ruades, chacune occasionnant de 2 à 7 points.

Il possède les pouvoirs suivants utilisés au 20ème niveau de maîtrise : dissipation du bien, envoûtement, injonction, langage des monstres, perception des alignements, protection contre le bien dans un rayon de 3m, télékinésie (5000 PO maxi), téléportation et ténèbres dans un rayon de 4,5m. Rajoutons poison et windwalk utilisables 2 fois par jour seulement ainsi que parole maudite et harm utilisable une seule fois par jour. De plus, il peut toujours ouvrir un seuil pour faire venir de manière aléatoire 1 à 4 babau (35%) ou 2 à 5 bar ligura (65%).

Le fait de parler plusieurs langues lui permet d'utiliser pleinement certains sorts. Comme pour les autres, il possède une communication télépathique. Comme de coutume, ce puissant seigneur démon est haï par tous les autres.

BAPHOMET

C'est le seigneur des minotaures, auxquels il ressemble avec une taille plus importante : il a un corps d'ogre couvert de poils noirs, des pieds et des mains larges aux doigts boudinés, une tête de taureau avec de grandes cornes recourbées vers l'avant. C'est un bœuf (prononcer beu) !

Il possède une infravision de 40m, une ouïe fine, parle le minautore et le commun et communique télépathiquement



avec les animaux.En combat, sa tactique est simple : d'abord coup de boule (2 à 12), puis morsure (5 à 8) et enfin coup de bardiche (11 à 20, 3d4+8), le tout le même round. De plus, armures, boucliers, armes et autres objets touchés par un de ses coups risquent d' être cassés, abîmés ou hors d'usage si un jet de protection pour les objets contre les coups critiques (crushing blow, p76 du guide du maître) échoue.

Il faut considérer que Baphomet, rarement seul, est accompagné 3 fois sur 4 par 2 à 5 minotaures ; il peut aussi en invoquer de 5 à 8 sur un seul round, mais une seule fois par jour. Bien sûr, comme les autres démons, il possède son lot de pouvoirs : détection de la magie, détection de l'invisible, dissipation de la magie, force fantasmagorique, lévitation, télékinésie (75000 PO maxi), téléportation et ténèbres sur 3m de rayon. De plus, il peut utiliser 3 fois par jour chacune des possibilités suivantes : mur de roc, maze, passwall et shape change.Une fois par jour, il peut tenter avec 85% de chances de réussite d'ouvrir un seuil à un démon de type III. Il peut aussi quotidiennement pousser un beuglement si terrible que toutes les créatures dans un rayon de 100m doivent réussir une sauvegarde contre les sorts pour ne pas fuir, paniquées, pour 6 rounds.

Baphomet est capable de cracher, ou de pulvériser un liquide traité comme de l'eau maudite, et ceci 6 fois par jour. Chaque fois, il projette un litre de liquide jusqu'à une distance de 3m. Ce liquide inflige de 16 à 64 points de dégât sur les créatures des plans positifs ou supérieurs.Il n'aime absolument pas Yeenoghu et entretient une guerre perpétuelle contre lui. Décidément, les démons n'aiment personne ! Si vous vous retrouvez devant lui, je suppose qu'il ne vous plaira pas, il vous faudra des armes magiques +2 minimum pour réussir à le blesser, sinon... aucun effet.

PAZUZU

C'est le prince des royaumes aériens inférieurs. Il règne en maître dans les cieux de chacune des couches des Abysses, ainsi que sur ceux des plans extérieurs. Voyageant à sa guise dans tous les plans, il entretient de bonnes relations avec les Daemonds et les ducs de l'enfer (les diables). Se situant au-dessus de la mêlée, il ne se bat pas pour obtenir un plan, ou endroit ou une couche des Abysses pour lui seul. Son rang est reconnu par tous et cela lui suffit. C'est le seigneur de toutes les créatures volantes de nature mauvaise et toutes celles qui ont moins de 5 dés de vie obéissent à tous ses ordres, à condition qu'il soit visible.Pouvant entrer sur le plan matériel primaire à sa guise, c'est là qu'il porte ses principaux efforts, utilisant ses pouvoirs pour augmenter le nombre de ses serviteurs et suivants. Il y a un mystère : on ne sait pas s'il rentre sur le plan primaire de façon innée ou à l'aide d'un objet. Peu importe : une fois là, son plus grand plaisir est de détourner des paladins ou des clercs bons et loyaux de leur alignement afin de les faire entrer à son service. Pour ce faire, il les force à prononcer 3 fois son nom par l'intermédiaire d'un de ses serviteurs. Ensuite, il arrive en personne et explique que lorsque l'on fait appel à lui, il vient tout de suite, la preuve ! Comme en général, ses victimes ont prononcé son nom devant une pression ou un danger quelconque, il leur rend service. Il leur en demandera un ensuite en retour, sur le champ ou plus tard suivant les circonstances. L'acceptation d'un tel service change immédiatement l'alignement du personnage vers le chaos. C'est la première étape du processus et la plus délicate. Car ensuite, Pazuzu, que ce soit par besoin ou par simple amusement, aide l'infortuné ex-paladin à se tourner vers le mal.

Parmi ceux qui ont rendu le plus de services ou les plus grands services, ou parmi ceux qui sont le plus tournés vers le mal, il choisit ses nouveaux serviteurs.

Pazuzu est réellement un démon à part. On dit de lui qu'il a le sens de l'humour, ce qui reste à vérifier. On dit aussi qu'il accepte les défaites ou les échecs, en particulier si son adversaire se montre adroit, habile et intelligent. Il a 20 en intelligence, c'est un puissant prince démon, donc il n'accepte pas n'importe quoi. Un autre trait de son caractère est qu'il préfère jouer et tourmenter ses futures victimes plutôt que d'employer des moyens trop expéditifs de destruction. Par contre, en cas de vie ou de mort ou de grand danger potentiel, il n'hésite pas à employer sa batterie de pouvoirs, à savoir : contrôle du climat, langues, paroles maudite, shape change, statue, symbole avec chacun des symboles désespoir, mort et souffrance, ténèbres dans un rayon de 6m, transmutation de chair en pierre, voyage astral, invocation de la foudre et wind walk. Il utilise aussi un souhait majeur mais une seule fois par jour.

Il possède un souffle qu'il peut utilise 3 fois par jour, provoquant un des effets suivants : mort rampante, fléau d'insectes et gaz empoisonné de la taille du souffle d'un dragon vert.

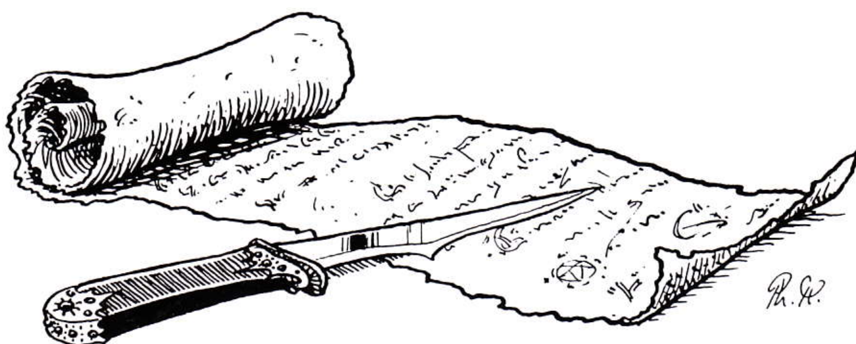
Il a aussi une fois par jour 75% de chances d'ouvrir un seuil à 1 à 4 succubes. Bien qu'il ait une force de 20, il préfère envoyer ses gardes au combat, cela lui permettant d'utiliser ses pouvoirs et ses facultés psi. Ses gardes sont 6 démons type VI différents de ceux figurant dans le manuel des monstres, ces démons-là n'étant pas répertoriés. Il peut aussi faire appel à d'autres monstres (90% de chance de réussite). On tire de manière aléatoire les créatures invoquées sur 1d4 : 1-2, il arrive 4 à 16 harpies, 3, il arrive 3 à 12 perytons, et enfin 4, il arrive entre 3 et 12 gargouilles !

Il possède une infravision et une ultravision doubles de la normale. Il est capable de voler avec une manœuvrabilité exceptionnelle : 180° en un round, un segment pour être à pleine vitesse, vol stationnaire, arrêt en un segment. Mais il peut également nager avec une vitesse de base de 80m par round, ce qui est, là encore, tout à fait exceptionnel. Seules des armes magiques +2 peuvent le blesser, et il régénère un point de vie par round... tout ceci n'aidant pas vraiment pour une victoire facile des aventuriers !

Il peut prendre l'apparence et la force de n'importe quelle créature, préférant la forme d'un humain ou d'un monstre volant. Dans sa vraie forme, il ressemble à un humanoïde avec 4 ailes et un visage d'oiseau. Son corps est musclé, ses jambes munies de serres, et ses yeux rougeoient, trahissant une grande malveillance sous sa belle apparence et son port noble.

GRAZ'ZT

C'est le plus class des démons, un grand et beau jeune homme aux yeux verts, à la peau noire, les oreilles pointues, des mains et des pieds à 6 doigts, quelques crocs. Ce n'est pas si terrible à côté de ceux qui figurent dans cette liste - que ce soient Démogorgon le reptilien ou Orcus le ventripotent, ses deux plus grands ennemis. C'est un puissant seigneur démon qui dirige une couche complète dans les Abysses. Son inimitié avec les autres date d'une bataille contre des troglodytes, des harpies et des bar ligura, à laquelle il participait. Tout se passait bien et l'issue de la bataille était à son avantage, quand il disparut à un moment crucial. En réalité, il venait d'être introduit sur le plan maté-



riel primaire par un puissant magicien qui le réduisit en esclavage. Il obtint sa liberté après de nombreux combats et se retrouva emprisonné un siècle sur son propre plan. Inutile de préciser que cela ne lui a pas plu !

Graz'zt est servi par des Lamias, il y en a toujours de une à trois avec lui. Il apprécie aussi la compagnie des succubes ; on dit qu'il y en a de 1 à 3 dans son repaire, ainsi qu'une démone type VI.

En combat, il utilise un grand bouclier +3 et une épée batarde à la lame ondulée qui produit de l'acide sur demande, causant de 5 à 8 points de dégât supplémentaires. Sur un 20 naturel de l'épée, toute matière en contact avec elle doit réussir un jet de protection contre l'acide, ou subir les conséquences. Il peut frapper 2 fois par round, et, comme il a une force de 18/100, les dégâts sont honnêtes. Mais il lui arrive quelquefois d'abandonner son bouclier pour se battre à deux mains, frappant ainsi 4 fois dans le round. Dans ce cas, l'autre arme utilisée est une guisarme +1. Seules les armes magiques +2 sont capables de le blesser.

Bien sûr, il est "prenable" en combat. Mais il a toujours de la compagnie, et, avant d'en venir aux mains, il peut utiliser ses quelques pouvoirs au 20ème niveau de maîtrise.

Voyons cette liste : altération de la réalité pour les autres, autométamorphose, chaos, disparition, dissipation de la magie, duo-dimension, émotion, image miroir, lecture des langues, lecture de la magie, projectile magique (5 missiles), respiration aquatique, télékinésie (15000 PO maxi), téléportation, ténèbres éternelles et veil. Utilisables à volonté, un par round, ça donne ! De plus, il peut utiliser allométamorphose une seule fois par jour pour désintégration et transformation de n'importe quel objet, et enfin, une fois par semaine, emprisonnement de l'âme. Graz'zt réussit toujours à ouvrir un seuil pour un ou deux démons type VI (60%) ou 2 à 5 babaus (40%). Son ricanement dans un rayon de 20m engendre la peur (fear) pour tous ceux qui le voient ou l'entendent (inutile de se boucher les oreilles, ou alors il faut aussi fermer les yeux : aveugle et sourd, quelle proie rêvée !).

FRAZ-URB'LUU

C'est un grand démon par le rang et la taille (+ de 5m). Un gros corps gris couvert de poils ras bleu pâle, deux vastes ailes noires dans le dos, des mains et des pieds énormes et trapus. Il a un visage cruel avec une immense bouche garnie de crocs, et flanqué d'oreilles larges et déchiquetés qui remontent jusqu'au milieu de son crâne pointu. Rajoutez une queue de 4,5m de long dans les dégradés du gris au bleu, une force de géant des tempêtes (24), et voici Fraz-Urb'luu, une belle bête !

Ses attaques sont simples et efficaces : deux baffes (13 à 18 chacune), un coup de gueule (3 à 18) puis un coup de queue (1 à 12). Ce qui donne entre 30 et 66 points de dégât par round. Il faut avoir de l'entraînement pour faire un match en 15 reprises, surtout qu'il peut, pour réussir plus facilement à frapper et à mordre, utiliser sa queue afin d'enlacer son adversaire.

Mais ce n'est pas pour cela qu'il est connu : en effet, il est surtout et avant tout le roi de l'arnaque, le prince des embrouilles, des tromperies et supercheries en tout genre. Cela remonte plusieurs siècles plus tôt, quand Fraz'Urb'luu fut emprisonné et gardé dans une prison en pierre, dans les donjons du château de Greyhawk.

Plusieurs aventuriers imprudents se sont risqués pour parler avec lui et ont disparu à jamais. Par la suite, deux puissants personnages, un magicien et un prêtre, se sont trompés en exécutant une série d'actions d'éclat qui lui rendirent la liberté. En récompense, il les emmena sur son plan où ils servirent comme esclaves. Fou de rage d'être resté si longtemps emprisonné, il a juré de se venger contre toute l'humanité. C'est ce qu'il fait depuis par des actions drôles, parfois méchantes, n'hésitant pas à coller deux baffes ou à employer des moyens plus expéditifs quand le besoin s'en fait sentir.

Il peut utiliser à volonté, au 20ème niveau de maîtrise, allométamorphose (Yeenoghu en dindon, super !), autométamorphose (se faire passer pour un autre pour insulter quelqu'un), dissipation de la magie, illusion programmée, misdirection, motif hypnotique, suggestion (il paraît que Nocticula, une princesse démon, est amoureuse de toi...), télékinésie (10000 PO maxi), téléportation, ténèbres sur 10m de rayon et veil. De plus, il peut utiliser une seule fois par jour changement de plan, jet prismatique et mot de pouvoir "cécité". Ce qu'il a de mieux, c'est sa manière d'ouvrir des seuils. Il a 60% de chances de faire venir 1 à 4 démons de type I. Dans 75% des cas, il choisira une autre possibilité, celle de faire croire à un prince (ou une princesse) parmi les plus grands démons, qu'il ou elle a été appelé(e). Cela marche dans 75% des cas.

Imaginez la colère du seigneur démon quand il apparaît dans un endroit où, visiblement, tout le monde est surpris de le voir, où personne ne l'attend. Il se rend bien compte que c'est une blague de Fraz, mais celui-ci est déjà ailleurs, au loin, aussi le seigneur démon excédé de cette intrusion ridicule passe ses nerfs sur les créatures présentes dans 85% des cas.

En plus de sa résistance à la magie de 70%, il est totalement immunisé contre les sorts de détection et d'influence (charme, injonction, hypnotisme, suggestion etc). Il parle toutes les langues humaines et communique télépathiquement avec la majorité des autres



monstres, et c'est utile pour les sorts de suggestion par exemple, ou injonction.

Fraz-Urb'luu habite dans un des plans des Abysses qui est totalement plat et sans relief. Ce morne paysage est en réalité animé par la volonté du démon et se façonne seul suivant le cas en colline, grotte ou crevasse. Ce lieu triste et dégoûtant possède en plus une étrange particularité : il paraît que les objets magiques y perdent leur pouvoir, ceci d'après des personnes infortunées qui y seraient allées et auraient pu revenir (peut-être les deux personnages du début.). Fraz a incontestablement un énorme trésor (O, P, S, T, U, Z) mais il semble pratiquement certain que les objets magiques et autres reliques qui s'y trouvent soient abîmées.

Par contre, son puissant bâton, disparu pendant son emprisonnement, n'a toujours pas été retrouvé. Il s'agit d'un bâton de commandement avec les pouvoirs supplémentaires des baguettes de séduction et de suzeraineté. Il recherche ce redoutable objet mais les autres princes démons espèrent qu'il ne le retrouvera pas car, avec son état d'esprit, cela pourrait occasionner des changements dans les Abysses. ◊◊◊



LES DEMONS DANS RUNEQUEST

Stéphane AZIBERT "l''illuminé"

"Nombreux sont les Démons qui hantent Glorantha, sans parler du Monde Inférieur et des autres plans d'existence. Le redoutable Vampire Pourpre qui garde nos frontières n'en est qu'un exemple. Les Cacodémons, Dieux-Démons des Ogres, sont parmi ce que le Chaos peut engendrer de pire. Le Panthéon des Trolls, entre autres, regorge de telles créatures. N'appellent-ils pas leur Dieu Zorak Zoran, Seigneur Démon des Légions de la Mort? Leur Dieu du froid, Himile, ne contrôle-t-il pas les Hollri, ou Démons des glaces? Et quelles autres créatures peuvent être abritées dans les Ténèbres de leurs royaumes? Même le Panthéon de ces barbares puants d'Orlanth nous parle d'un monture Démoniaque, chevauchée par Gagarth, le Chasseur Sauvage. Les forêts de Pamaltela regorgent paraît-il de Démons des marécages. Mais la pire de tous est peut-être Seseine, Déesse Chaotique de la Tentation, qui règne sur les Démons de Désir et les Incubes..."

Fragment d'une lettre écrite en 1605 S.T. par Harapicus, Prêtre d'Iripi Ontor.

Voilà une petite liste de Démons impressionnante! Et encore, Harapicus est loin de les connaître tous. Nous allons voir qu'il peut en exister bien d'autres, et ne seraient-ce que ceux qui sont définis par les règles p 183. J'aimerais en profiter pour signaler une erreur de traduction : les exemples de créatures donnés dans le deuxième paragraphe du sous-titre "Démons" ne sont pas des entités au service des Démons, mais bel et bien des types de Démons possibles. On voit qu'il y a le choix! La suite de cet article présente trois exemples de Démons, dont deux sont très puissants. Quand vous créerez les vôtres, rappelez-vous que le POU d'un Démon sera presque toujours proportionnel à sa puissance.

Xaasha, Le Multiple, Le Grand Serpent, Démon des Profondeurs de Xanthia

(cf "les brumes de Xanthia, Drag'Rad' n°15).

Runes associées: l'Eau, l'Esprit, le Chaos

FOR	56	CON	43
TAI	56	INT	21
POU	70	DEX	12
APP	18		

Mouvement: 3/5 nage
Points de vie: 50
Points de fatigue: 99
Points de magie: 70
DEX MRA: 3

Boni:
agilité (-34) communication (+25)
connaissance (+11) manipulation (+23)
perception (+31) discrétion (-104)
magie (+72)

Localisation des coups	PA	PDV
Queue	15	17
Corps	15	21
Tête	15	17

Armes	RA	% attaque	Dégâts
Morsure	6	82	1d6+6d6
Constriction	9	62	6d6

Compétences
Grimper 72%, Nager 100%, Parler l'Oriental 61%

Magie: Sorcellerie
INT libre: 18
Intensité 72%, Durée 72%, Portée 72%Sorts: Former (Eau) 72%, Régénération 72%, Traiter les Blessures 72%.

Pouvoirs :

Guérison : Xaasha guérit très vite lorsqu'il est dans l'eau. Le sort Traiter les Blessures le soigne au rythme d'un point par minute, Régénération le régénère à la cadence d'un point par heure ou un point par jour, suivant que le sort est jeté dans les dix rounds de mêlée après la blessure ou pas.

Changement de forme : ce pouvoir permet à Xaasha de prendre forme humaine et de copier n'importe quelle apparence. Coût: 10 points de magie, la TAI et l'APP varient, les autres caractéristiques restent inchangées. Durée : une journée.

Grande Possession : ce pouvoir permet de réaliser une possession cachée (cf règles p91) qui est en fait opérée par l'une des nombreuses âmes de Xaasha. Chacune d'entre elles a une INT de 21 et un POU de 70, et est capable de posséder un corps différent. La caractéristique attaquée est l'INT.

Il permet d'Appeler et de "Contrôler" Xaasha sous sa forme de Serpent de Mer. Il ne peut être utilisé que sur une côte ou en mer, dans les îles d'Orient. Xaasha mettra de 1 à 6 heures pour venir, et n'obéira qu'aux ordres qu'il pense être dans son intérêt. Coût pour celui qui l'Appelle: un point de POU, durée: tant que ce dernier reste éveillé. Xaasha ne peut s'approcher des côtes s'il n'est pas Appelé ou Evoqué.

Evocation et Marchandage

Il faut connaître le sort de sorcellerie Evoquer Xaasha. Xaasha ne peut être évoqué que dans les îles d'orient. Il apparaîtra sous sa forme de monstre marin si le Démonologue l'évoque sur une côte ou en pleine mer, sous sa forme humaine sinon. Quelle que soit sa forme, Xaasha a peur du feu et y est très vulnérable (multiplier x2 les dégâts du feu contre lui, et ses écailles ne le protègent que de 10 points). Son Pouvoir de Guérison ne fonctionne pas contre des blessures occasionnées par le feu (les sorts le guérissent au rythme normal seulement). Cependant, si l'on utilise du feu contre lui dans une bataille, il peut devenir fou furieux et continuer à attaquer quand même. Xaasha peut combattre ou assassiner ou séduire pour son évocateur, sous forme de Serpent de Mer ou humaine, suivant les circonstances; il peut lui ramener des objets des profondeurs des mers qui bordent les îles d'Orient; il est capable de guider n'importe quel navire partout dans les îles d'Orient; il peut, enfin, réaliser une Grande Possession au profit de celui qui l'a évoqué, à condition que l'une de ses âmes soit libre pour ce faire.

Dans ce dernier cas, le bénéfice pour le Démonologue est évident, et cela permet de plus à Xaasha d'intervenir directement dans le monde de l'air et de la surface lorsqu'il le désire, en forçant le Démonologue possédé à l'Appeler. Xaasha est lié à la Rune de l'Eau et ne peut quitter physiquement les fonds marins sans être Appelé par un de ses possédés ou Evoqué par un Démonologue.Comme paiement, Xaasha exigera qu'on lui procure soit une jeune fille, vierge de préférence, qu'il séduira (sous forme humaine!), soit un corps que l'une de ses âmes pourra posséder. Si le Démonologue est une femme, elle pourra s'offrir elle-même si elle le

Ceci est un document du Vénérable Démonologue Socratus de Tanisor. Que l'œil d'Akresh pétrifie le joueur *minable* qui voudrait le consulter sans demander la permission de son MJ!

Xaasha dispose de 7 âmes au total, y compris celle qui habite en permanence son gigantesque corps de Serpent de Mer. Ces possessions donnent à la victime +1d6 en INT et en POU, et lui confèrent en outre les Pouvoirs Appeler et Contrôler Xaasha, ainsi que l'Indétectabilité. Ces Pouvoirs et ces caractéristiques seront perdus par la victime si elle est exorcisée. Les âmes qui possèdent leur victime ne la contrôlent en aucune façon, mais peuvent la forcer à Appeler Xaasha lorsque ce dernier le désire. Bien entendu, les possédés peuvent également user de ce Pouvoir de leur propre volonté. Les âmes de Xaasha résident en permanence dans un corps (qui n'est pas forcément celui d'un homme !). Si elles sont exorcisées, elles chercheront un nouveau corps à posséder. Cela peut durer un certain temps !

L'une des âmes de Xaasha prend possession à intervalles réguliers d'un des nouveaux-nés de la famille royale de Shankor (cf "les brumes de Xanthia").

Indétectabilité: ce Pouvoir rend les Grandes Possessions absolument indétectables, indépendamment des sorts utilisés et de leur puissance.

Appeler et Contrôler Xaasha: ce Pouvoir est conféré aux victimes de la Grande Possession.

désire.Xaasha n'a pas de culte, mais il souhaiterait en avoir un. Etre adoré par des centaines, voire des milliers d'humains et d'humaines, quel pied! Si jamais il réussissait à faire fonder un culte, le MJ devrait créer un ou deux sorts runiques en fonction de ses pouvoirs et des Runes auxquelles il est lié, en plus des sorts d'Evocation et d'Adoration.

Conclusion:

Nul ne sait avec précision quel est le lien exact qui lie les 7 âmes de Xaasha entre elles. Les 6 âmes douées du Pouvoir de Grande Possession posséderont un autre corps si leur précédente victime est exorcisée ou meurt, mais que se passera-t-il si Xaasha lui-même meurt, aussi invraisemblable que cela paraisse ? Il n'est que trop probable que la 7ème âme cherche alors à se réincarner dans le corps d'un autre Serpent de Mer, au moyen d'une Possession Apparente. Cela peut prendre du temps, mais Xaasha, tel le Phénix, renaîtra ainsi de ses cendres... à moins que quelque chose - ou quelqu'un - ne l'en empêche? Qui sait, les brumes de Xanthia pourraient bien lui être fatales !Mais que deviendraient alors les 6 autres âmes sans la 7ème ? Si elles sont capables d'action indépendante, ne chercheraient-elles pas un moyen de se venger? Ne pourraient-elles pas, par exemple, acquérir à la suite d'une Quête le pouvoir de Possession Apparente (cf règles p91), ce qui leur permettrait d'agir physiquement? C'est à chaque MJ d'en décider, mais à la place des sauveurs de la famille royale de Shankor, je me méfierais!

Les Frères Ennemis: Akresh et Aal'Dresht

La haine que se vouent ces deux Démons est ancienne, inextinguible et réciproque. Elle remonte à l'époque mythique des Grandes Ténèbres et a probablement un rapport avec la Malédiction d'Aal'Dresht. Akresh et Aal'Dresht auraient vidé leur querelle depuis longtemps si le Grand Compromis ne les en avait pas empêchés en les figeant dans leurs rôles mutuels. Depuis, ils ne peuvent s'atteindre l'un l'autre directement et sont invulnérables à leurs pouvoirs respectifs. Mais ils n'ont pas oublié leur haine pour autant et se font la guerre depuis la première aube du Premier Age par Démonologues et Démonistes interposés. Les habitants de Glorantha ne sont que des pions dans cet affrontement et les Démonologues et Démonistes en sont les pièces maîtresses. Akresh et Aal'Dresht ont besoin d'eux comme intermédiaires pour résoudre leur conflit.Cet état de choses paraît bien sûr parfaitement normal aux Démonistes qui vénèrent Akresh ou Aal'Dresht, car il fait partie intégrante de leur religion, qui enseigne la mythologie et l'histoire étroitement liées de ces deux frères et de leurs cultes respectifs.

Cependant, les Démonologues mal informés qui ont affaire à eux découvrent souvent qu'ils viennent de mettre le doigt dans un engrenage démoniaque! Ils s'aperçoivent très vite en effet que beaucoup de gens plus ou moins bien intentionnés s'intéressent à eux, et qu'il est très difficile, dans un tel conflit, de rester neutre...

Akresh, Le Cauchemar dans les Montagnes, Démon du Jeu et de l'Invincibilité.

Runes associées: La Stase, l'Illusion..

Silenius le Magnifique et Galathorn couraient, couraient, couraient à en perdre haleine. Ils couraient dans le noir, sans savoir où ils allaient, ni - curieusement - d'où ils venaient. Ils savaient qui ils étaient, mais pas qui ils fuyaient, ni pourquoi ils couraient. Ils débouchèrent soudain dans une caverne immense, éclairée, et virent deux statues en granite noir. Ils s'approchèrent et réalisèrent avec un choc que ces deux statues les représentaient et reproduisaient leurs traits et leur équipement avec une exactitude et une précision qui paraissaient surhumaines.

Mais le plus extraordinaire, c'était cette expression de terreur abjecte qui marquait les visages granitiques et froids. Silenius le Magnifique et Galathorn se regardèrent, pas tellement rassurés. Ils étaient épuisés, ne savaient pas où ils étaient et ne se rappelaient rien. Leur répit fut de courte durée. Leurs poursuivants - une vingtaine de vomieuvres - déferlèrent dans la caverne en hurlant. Leurs épées luisaient à la lueur des torches murales et...

Un déclic soudain se fit dans l'esprit de Galathorn. Depuis quand ces monstres savent-ils se servir d'épées? Est-ce le monde qui devient fou, ou nous?

Evidemment, Silenius le Magnifique et Galathorn ne pouvaient pas savoir qu'ils étaient en train de rêver... Mais revenons à Akresh. Akresh ressemble à une statue colossale qui se serait animée. Sa peau semble être faite de pierre et fait penser par moments à du granite, à d'autres moments à du marbre, parfois à de l'obsidienne... Il tient en permanence un gigantesque cimeterre dans ses mains griffues. Mais l'aspect le plus frappant de son apparence est certainement le vice et le sadisme qui imprègnent les traits de son visage.

FOR	100	CON	40
TAI	50	INT	30
POU	325	DEX	60
APP	6		

Mouvement : 10
Points de vie :45
Points de fatigue : 140
Points de magie : 325
DEX MRA :1

Boni:
agilité (+20)
communication (+28)
connaissance (+20)
manipulation (+80)
perception (+40)
discrétion (-305)
magie (+345)

Localisation des coups	PA	PDV
Jambe D	50	15
Jambe G	50	15
Abdomen	50	15
Poitrine	50	18
Bras D	50	12
Bras G	50	12
Tête	50	15

Armes	RA	%Att	Dégâts	%Par	PA
Cimeterre	3	280	2d6+4+8d6	220	100
Griffes	4	280	1d8+8d6	220	50
Regard	1	*	Pétrification	220	50

*Points de magie contre Points de magie

Compétences:

Tradetalk 120%, langage Démoniaque 120%, Préparer la Potion des Rêves 180%. La Potion des Rêves est à la fois une puissante drogue hallucinogène et un somnifère. L'effet en dure au minimum 12 heures et se prolongera autant que le désire Akresh s'il contrôle les hallucinations (cf le Don du Rêve et le Jeu). Cette compétence comprend la capacité de reconnaître et trouver les plantes nécessaires.

Magie de bataille (1625%!!!):Vivelame 10, Ralentissement 10, Soins 10.

Pouvoirs:

Don du Rêve: ce Pouvoir permet à Akresh de contrôler et animer les hallucinations des victimes sous l'influence de la Potion des Rêves. Coût: 10 points de magie par heure et par victime, quelles que soient les illusions ainsi créées. Durée: autant d'heures que le désire Akresh, les dormeurs ne se réveilleront pas tant qu'il ne le voudra pas, sauf s'ils résistent (cf le Jeu).

Pétrification: le Pouvoir de transformer en pierre. Cette attaque réussit sur un jet de points de magie d'Akresh contre ceux de la cible (s'il ne s'agit pas d'un objet). L'effet est permanent et ne coûte à Akresh que 10 points de magie par victime pétrifiée, quelle que soit sa taille. Pétrifier des objets ou la végétation est automatique et ne coûte que 10 points de magie par attaque. Akresh ne peut utiliser ce Pouvoir que s'il peut voir - directement ou indirectement - celui/ceux qu'il veut pétrifier. En ce qui concerne les objets ou la végétation, Akresh peut pétrifier en une seule attaque tout ce qu'il voit.Une victime de la pétrification ne meurt pas, mais son esprit reste enfermé pour l'éternité dans sa nouvelle enveloppe de pierre. Il peut toujours percevoir le monde, mais ne pourra finalement que devenir fou lentement, très lentement. Akresh a également le Pouvoir de ramener ses "statues" (bon nombre d'entre elles décorent ses appartements) à leur état initial, s'il n'est pas trop tard (les effets du temps écoulé se font sentir dès que la pierre redevient chair). Bien entendu, ceci est un bon moyen de pression sur les victimes de la pétrification. Akresh communique avec leur esprit et leur promet la liberté contre un "petit service". Ceci n'est bien sûr possible que tant que l'esprit prisonnier est encore libre des affres de la folie... Enfin, si la victime boit la Potion des Rêves avant d'être pétrifiée, l'effet de la Potion durera tant que durera la pétrification, et Akresh aura un jouet qui l'amusera longtemps, très longtemps (cf le Jeu)...

Le Jeu:

On s'amuse comme on peut. Akresh s'amuse beaucoup en jouant avec ses malheureuses victimes comme le chat avec la souris. Tout se passe dans le rêve des dormeurs qu'Akresh influence grâce à la combinaison des effets de la Potion des Rêves et du Don du Rêve. Les illusions créées sont parfaites, et Akresh les utilise pour briser la résistance et la volonté de ses futurs adorateurs, afin de les amener progressivement au désespoir et à la folie. Ce n'est que lorsqu'ils seront dans cet état lamentable, désormais réceptifs aux suggestions d'Akresh, que ce dernier pourra les faire siens corps et âme. S'ils s'agissait d'un autre jeu, cette technique littéralement démoniaque pourrait s'appeler "lavage de cerveau". Il ne s'agit pas d'une possession à proprement parler, cest-à-dire telles que les règles les définissent, bien que les habitants de Glorantha le percevraient probablement ainsi.

Pour simuler la lente déchéance des personnes soumises à ce traitement, le MJ peut utiliser des règles de Santé Mentale (cf Stormbringer ou l'Appel de Cthulhu), ou bien se contenter de fixer ses propres critères de jugement et se baser sur le découragement des joueurs. Faites leur jouer le rêve exactement comme s'il s'agissait d'une aventure "normale". Seulement ils ne doivent pas savoir qu'il ne s'agit que (!) d'un rêve. Ils doivent réagir exactement comme ils le feraient si le rêve était réalité - et finir par désespérer devant tout ce qui leur tombe dessus sans qu'ils puissent faire quoi que ce soit pour prendre l'initiative. Découragez-les, écoeurez-les, même - et surtout! - s'il faut pour cela accumuler les pires invraisemblances. Ayez l'air de jouer comme d'habitude en suivant les règles, mais n'hésitez pas à tricher. Si les personnages ou des PNJ "meurent", par exemple, vous pouvez les "ressusciter", ou bien décider que le dormeur mourra réellement des suites d'une crise cardiaque s'il rate un jet de CONx5. Mais attention, le but d'Akresh n'est pas de les tuer: il s'y serait pris autrement!

Quoi qu'il en soit, n'hésitez pas à donner aux

joueurs l'impression que le MJ abuse de son pouvoir, qu'il en fait trop, que le scénario est vraiment mauvais etc. Akresh n'est pas toujours très subtil lorsqu'il choisit ses illusions, bien qu'il puisse parfaitement l'être à l'occasion. Il est également bon de savoir qu'il s'agit d'un Démon particulièrement sadique (et il adore faire croire aux dormeurs qu'ils sont pétrifiés!)... Bref, les personnages doivent se sentir complètement manipulés - premier indice que la situation n'est peut-être pas ce qu'elle paraît. Si les joueurs posent des questions, assurez-les que tout se passe bien comme vous venez de le décrire, même si cela leur paraît anormal ou complètement invraisemblable. Ce sont ces invraisemblances qui leur feront (peut-être) réaliser ce qui se passe en réalité.

Les personnages ne pourront échapper à ce cauchemar que s'ils comprennent qu'il s'agit en fait d'un rêve. Dès qu'ils l'auront compris, et à condition que 12 heures se soient écoulées, ils pourront se réveiller en réussissant chacun un jet de leurs points de magie contre ceux d'Akresh (n'oubliez pas qu'Akresh perd 10 points de magie par heure et par victime dans le rêve, il doit donc s'efforcer de briser la résistance des dormeurs le plus vite possible). Ils échapperont ainsi à l'influence d'Akresh (pour cette fois!). S'ils échouent, ils resteront prisonniers du rêve une heure de plus et pourront réessayer à ce moment-là, mais Akresh continuera à les persécuter. Si un rêveur s'échappe avant les autres, il s'apercevra qu'il lui est impossible de réveiller ses compagnons.

Il est évident que le Jeu ne peut durer qu'une trentaine d'heures au plus (après tout, Akresh n'a que 325 points de magie), mais cette expérience paraîtra beaucoup plus longue aux rêveurs eux-mêmes, à qui Akresh pourra donner l'impression que chaque heure dure un jour, une semaine, une saison, voire une année ou une décennie! Le réveil sera dur!

Evocation et culte:

Akresh est vénéré par un petit culte des Démonistes, dont les Prêtres l'évoquent au moins une fois par saison. Il ne peut être Evoqué que par un Démoniste dormant sous l'effet de la Potion des Rêves, mais la réussite de l'Evocation est déterminée normalement, comme si le Démoniste était éveillé (cf Drag'Rad' n°16). Il faut bien entendu connaître le sort runique/de sorcellerie Evoquer Akresh. Tous les participants à la cérémonie doivent également avoir bu la Potion des Rêves. Akresh apparaîtra dans leur rêve et ils pourront alors sacrifier du POU pour établir un lien avec lui ou en échange de sorts runiques.

Ce culte existe pour une raison simple, mais seuls des désespérés ou des gens désirant l'oubli l'embrasseraient volontairement la Potion des Rêves est une drogue puissante qui peut procurer un plaisir intense si le rêve du dormeur est agréable. Ce sont ces "trips" que recherchent intensément les initiés du culte. Les Prêtres, eux, réalisent que le rêve est également un moyen de contrôle efficace: comme pour n'importe quelle drogue, une dépendance se forme et les initiés sont très vite "en manque". Le rêve permet même au culte de convertir de nouvelles recrues (il suffit de leur faire boire la Potion, Akresh se manifestera alors de lui-même et fera le reste).

A ses adorateurs, Akresh enseigne les compétences et les sorts suivants:

Compétences: Préparer la Potion des Rêves, Attaque et Parade au Cimeterre, Tradetalk, Langage Démoniaque, Rituel d'Evocation, Connaissance des Démons.

Magie de bataille: Vivelame, Ralentissement, Soins (10 points maximum pour chaque sort).

Magie runique: Evoquer Akresh, Adoration d'Akresh, Divination, Cimeterre de Vérité, plus les trois sorts suivants:

Cauchemar - Nouveau sort: 1 point, Toucher, 12 heures, Non Cumulable, Réutilisable. Ce sort crée des hallucinations très agréables et est un moyen comme un autre de procurer du plaisir. Toujours combiné avec la Potion des Rêves, il peut être lancé comme récompense sur d'autres personnes ou être utilisé sur soi (il doit alors être lancé immédiatement après avoir bu la Potion). Le lanceur du sort ne contrôle pas les hallucinations créées.

Sommeil de pierre - Nouveau sort: 3 points, Toucher, 12 heures, Non Cumulable, Réutilisable. Ce sort pétrifie la victime pendant 12 heures si le Démoniste qui le lance réussit un jet de ses points de magie contre ceux de sa cible. Cette dernière retourne à son état normal à expiration du sort. Curieusement, la victime pétrifiée reste capable de voir et d'entendre normalement: en fait, tous ses sens continuent à fonctionner.

D'autre part, Akresh répondra aux demandes d'Intervention Divine dans la plupart des cas par des pétrifications en masse (mais qui ne dureront que 12 heures). Cependant, il viendra en personne s'il juge l'affaire suffisamment importante. Akresh ne donne aucun Démon allié à ses adorateurs.

Enfin, Akresh peut se rendre directement sur le plan matériel - et non pas seulement apparaître en rêve - si le Démoniste qui l'évoque le désire. Dans ce cas, ce dernier se réveillera à la fin du rituel. Akresh rendra alors automatiquement un service à l'évocateur si celui-ci est un Démoniste qui le vénère, en échange d'une victime pour le Jeu.

Si par contre, l'évocateur n'est qu'un Démonologue ayant par extraordinaire mis la main sur une dose de Potion, Akresh n'accédera à ses désirs que s'il est de bonne humeur, et lui demandera en échange de se convertir à son culte, ou tout au moins de jurer de combattre activement Aal'Dresht. Si aucun accord n'est convenu, Akresh sera fortement tenté de pétrifier l'imprudent impudent, mais s'il parvient à garder son calme, il s'arrangera plutôt pour le "convertir" par le biais du Jeu. Il n'hésitera pas à employer plusieurs membres du culte pour faire boire la Potion au Démonologue, si besoin est.

Aal'Dresht le Maudit, Celui qui est Partout, Démon de la Ruse et de la Tromperie. Runes associée: le Mouvement, l'Illusion.

...Silenius le Magnifique se retrouva une fois de plus plongé dans un brouillard à couper au couteau. C'était pareil à chaque fois qu'il évoquait Aal'Dresht! Et comme cela se produisait relativement souvent depuis qu'il avait conclu un Pacte avec ce dernier, il finissait par se poser des questions. Pourquoi Aal'Dresht refusait-il systématiquement de se montrer? Et ce brouillard, pourquoi ne se dissipait-il pas, nom d'un Trollkin! Silenius le Magnifique avait pourtant les nerfs solides, mais ce brouillard le mettait mal à l'aise. Il semblait presque vivant...

Silenius devra se faire une raison. Personne ne connaît l'apparence réelle d'Aal'Dresht le Maudit. Certains manuscrits décrivent un géant aux yeux de braise, mais d'autres ne mentionnent qu'un brouillard maléfique et tentaculaire au sein duquel Aal'Dresht se tiendrait en permanence. Par contre, tous ces vieux parchemins insistent sur la malédiction qui accompagne ce Démon et frappe tous ceux qui oseraient l'approcher.

Aal'Dresht et ses servants furent maudits lors de la conclusion du Grand Compromis pour avoir refusé tout engagement dans les conflits qui déchiraient Glorantha pendant les Grandes Ténèbres. Puisqu'ils avaient voulu vivre hors du monde, ils vivraient ainsi à jamais. Le Grand Compromis aboutit non seulement à la création du Temps, qui devait lier toutes choses, mais également à celle du Mouvement Perpétuel et Aléatoire, auquel Aal'Dresht et les siens seraient soumis aussi longtemps qu'existerait Glorantha. Désormais, ils ne pourraient jamais rester plus de quelques heures au même endroit...

FOR	30	CON	40
TAI	50	INT	100
POU	325	DEX	20
APP	?		

Mouvement : 10
Points de vie :45
Points de fatigue : 70
Points de magie : 325
DEX MRA : 1

Boni:
agilité (-20)
communication (+100)
connaissance (+90)
manipulation (+110)
perception (+110)
discrétion (-345)
magie (+410)

Localisation des coups	PA	PDV
Jambe D	20	15
Jambe G	20	15
Abdomen	20	15
Poitrine	20	18
Bras D	20	12
Bras G	20	12
Tête	20	15

Armes	RA	%Att	Dégâts	%Par	PA
Brouillard*	4	110	4d6	-	-

*coûte 5 points de magie par attaque, mais Aal'Dresht peut attaquer autant de fois qu'il le désire dans un même round, contre un ou plusieurs ennemis, et toutes ces attaques se font simultanément au RA4. Aal'Dresht méprise les combats physiques et n'utilisera aucune contre-attaque, en dehors de ses sorts et de ses pouvoirs.

Compétences :
Baratin 200%; Eloquence 200%, Tradetalk 200%, Langage démoniaque 200%.

Magie: sorcellerie
Toutes les compétences de sorcellerie, plus les Rituels d'Enchantement et d'Evocation, ainsi que tous les sorts que connaît Aal'Dresht, sont à 410%.

INT libre: 69.

Sorts: Boomerang, Brillance, Cercle de Protection, Dominer Humains, Drainer, Enchantement d'Armure, de Vie, de Matrice de sort, de matrice de points de magie, Neutralisation de la Magie, Protection (Vue), Régénération, Résistance aux Dégâts, aux Sorts, Spirituelle, Vue, Toucher, Goût, Ouïe, Odorat, Sonar, Sens de la Chaleur, Sens du Toucher Fantomatique, Stupéfaction, Suffocation, Télépathie, Traiter les Blessures, Vampirisme (INT, POU), Venin, Vision Mystique.

Pouvoirs:
Téléportation: Aal'Dresht peut téléporter n'importe qui, hormis lui-même ou les siens, n'importe où sur Glorantha ou sur les autres plans. Coût: 10 points de magie par personne téléportée, indépendamment de la distance ou du plan d'existence. Aal'Dresht déteste utiliser ce pou-



voir, mais il en a besoin pour la cohésion de son réseau d'agents. Si la personne à téléporter n'est pas consentante, il doit réussir un jet de ses points de magie contre ceux de la cible pour que ça marche.

Grande Illusion : ce Pouvoir permet à Aal'Dresht de prendre n'importe quelle apparence, et il peut s'en servir sur n'importe qui. Coût: 1 point de magie par apparence et par heure, quelle que soit l'apparence prise.

Le Fléau d'Aal'Dresht : Aal'Dresht peut utiliser son Pouvoir de téléporter pour maudire ses ennemis et leur transmettre sa propre malédiction, le mouvement perpétuel. Conséquence: la personne maudite sera automatiquement téléportée toutes les 1d100 heures, de manière complètement erratique, et sans pouvoir contrôler ce mouvement. Un brouillard épais apparaît et l'enveloppe à chaque téléportation. La victime peut être téléportée n'importe où sur Glorantha ou d'autres plans, mais la malédiction la protégera si les conditions climatiques, atmosphériques, etc, de l'environnement, sont trop dures, lui permettant ainsi de survivre jusqu'à la prochaine téléportation. D'autre part, la victime ne sera jamais téléportée dans des objets solides. Les points de magie de la cible doivent bien sûr être battus par ceux d'Aal'Dresht pour que la malédiction prenne effet. Coût pour Aal'Dresht : 1 point de POU par personne. Bien que cela lui coûte du Pouvoir, Aal'Dresht adore maudire ainsi ses ennemis, sachant que seules une intervention de leur Dieu ou la mort pourraient ensuite les sauver. Aal'Dresht peut se servir de ce Pouvoir pour maudire des villes entières s'il le désire (habitants + bâtiments), mais cela lui coûterait très cher (jusqu'à 300 points de POU ou plus suivant la taille de la ville), beaucoup trop cher en fait. Il est très improbable qu'il le fasse, sauf en des circonstances extrêmes. Il n'hésitera cependant pas à bluffer et à menacer de le faire, le cas échéant.

Aal'Dresht ne contrôle en aucune manière le mouvement de ceux qu'il a maudits, pas plus qu'il ne contrôle le sien. Il sait cependant toujours où ils se trouvent.

Evocation:

Aal'Dresht a horreur d'être évoqué et réagit presque toujours très violemment en pareille occasion. Comme si la Malédiction ne suffisait pas, il faut encore que de minables humains se mettent à vouloir l'appeler à tout bout de champ! Un Démonologue qui veut évoquer Aal'Dresht a plutôt intérêt à avoir une très bonne raison. Il peut offrir une victime au Démon pour que celui-ci se passe les nerfs dessus, mais cela suffit rarement pour l'apaiser. Le meilleur moyen est certainement d'avoir des renseignements concernant Akresh et de les livrer. S'ils sont bons, Aal'Dresht laissera le Démonologue vivre. Sinon... ce dernier n'aura plus qu'à prier et essayer de résister à l'assaut d'Aal'Dresht le plus longtemps possible. S'il survit deux ou trois rounds, le Démon finira par se calmer et écoutera la proposition de son Evocateur.

Aal'Dresht peut faire beaucoup pour un Démonologue : il peut le téléporter où ce dernier le désire, ou lancer un sort pour lui, par exemple. Pensez qu'avec une INT libre de 69, il est capable de lancer un sort d'intensité 20 ou plus à plus de 10000 km de distance, et ce pour une durée de plus de 20 ans ! Par contre, Aal'Dresht refusera toujours de se battre physiquement. En paiement, il réclamera un service de la part du Démonologue : il s'agit le plus souvent de collectes d'informations ou d'actions à mener contre son détesté demi-frère Akresh et ses adorateurs.

Il faut évidemment connaître le sort runique/de sorcellerie: Evoquer Aal'Dresht pour ce faire.

Culte: Aal'Dresht possède également un petit culte de Démonistes qui le vénèrent surtout pour son "don" d'ubiquité et sa ruse. Bien entendu, Aal'Dresht réagit nettement plus favorablement lorsque ce sont des membres de son culte qui l'évoquent.

Les adorateurs d'Aal'Dresht peuvent apprendre les sorts et compétences suivants par le biais du culte:

Compétences :Baratin, Eloquence, Tradetalk, Langage Démoniaque, Connaissance des Démons, toutes les compétences de Sorcellerie plus les Rituels d'Enchantement et d'Evocation..

Sorts de sorcellerie : Tous ceux qu'Aal'Dresht connaît, mais les sorts d'illusion (: tous les Sens Fantomatiques) doivent être appris en priorité.

Sorts runiques : Evoquer Aal'Dresht ; Adoration d'Aal'Dresht, Divination, plus le sort suivant :

Téléportation aléatoire - Nouveau sort : 3 points, instantané, cumulables, réutilisable, portée 160 mètres. Ce sort peut s'utiliser sur soi comme une attaque sur d'autres, auquel cas les points de magie de la victime doivent être vaincus par ceux du Démoniste qui lance le sort. La cible est alors téléportée au hasard et dans les limites de la portée du sort et de la vision du lanceur de sort. Le sort ne téléportera jamais la victime dans des solides. Pour chaque point investi en plus, la portée est doublée.

Par ailleurs, Aal'Dresht répond généralement aux demandes d'Intervention Divine en téléportant ses adorateurs en sécurité. S'il le juge nécessaire, il viendra en personne redresser la situation. Aal'Dresht ne fournit aucun Démon allié aux Démonistes-prêtres de son culte.

Le Secret des Frères Ennemis :

Il est possible de se rendre invulnérable aux attaques directes de ces deux Démons en utilisant dans chaque cas les Runes associées à l'autre frère. Il suffit pour cela de porter sur soi des représentations (médaillons, tatouages ou autre) des Runes concernées, et de sacrifier 1 point de POU avant l'attaque. Le personnage sera alors totalement protégé : le Démon ne pourra pas l'attaquer lui-même de manière directe, c'est-à-dire physiquement ou en utilisant ses sorts ou ses Pouvoirs. Cette protection ne dure que le temps d'une rencontre avec le Démon, il faudra re-sacrifier 1 point de POU la fois suivante pour être de nouveau protégé.

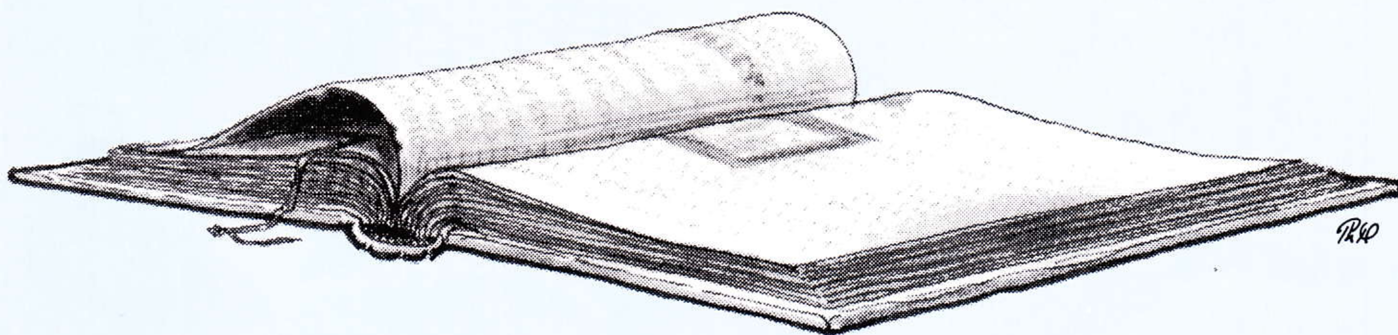
Le Démon saura pourquoi le personnage est protégé, et sa rage sera sans limite. Attention, rien ne l'empêchera d'attaquer le personnage par des moyens indirects ou d'envoyer des membres de son culte pour l'éliminer.

Enfin, il n'est pas possible de se protéger des deux Démons à la fois, il faut choisir et porter les Runes opposées à celui des deux dont on veut se garder. Par contre, on peut parfaitement se protéger des deux à tour de rôle. Tout ceci est un secret jalousement gardé par Akresh et Aal'Dresht, et c'est bien le seul point sur lequel ils sont d'accord. Seuls les plus hauts prêtres-Démonistes de leurs cultes sont au courant et c'est un secret qu'ils doivent garder sous peine de mort. Ils l'utilisent pour se protéger du Frère Ennemi, mais il ne leur viendrait jamais à l'idée de l'utiliser contre leur propre Dieu! Et si jamais un Démonologue l'apprenait et s'en servait contre Akresh et Aal'Dresht, il se retrouverait très vite poursuivi par les deux cultes à la fois. Pauvre type...

Conclusion :

Voila, vous avez maintenant de quoi occuper les journées de vos Démonologues et peupler leurs nuits des rêves les plus fous. Il ne me reste plus qu'à vous conseiller la lecture des White Dwarfs n° 44 - 45 - 46 et 92, qui contiennent de très bons articles sur les Démons dans Runequest et sont bourrés d'idées. Si vous pouvez les trouver, sautez dessus. N'oubliez pas qu'une campagne où des Démons apparaissent a un équilibre très délicat à conserver, en raison de la puissance de ces êtres, et que la bénédiction d'Arachné Solara soit avec les Démonologues et Démonistes de vos joueurs! Ils en auront besoin.

◊◊◊



Faites vos jeux !



◊ compte-rendus
◊ calendrier
◊ clubs...

COMPTE-RENDUS

Fort Faron, Toulon, 15-17 Juillet.

Les pronostics se sont réalisés et le 6ème France Sud Open cuvée 88 a été l'une des réussites marquantes de cette année ludique. Le beau temps et la bonne humeur générale étaient au



Les heureux gagnants.... (ph. J.L. BIZIEN)

rendez-vous, et l'ambiance de cette convention fut particulièrement sympathique. Encore une fois, le travail d'organisation fourni par la sympathique équipe toulonnaise (Jean-Michel et Nicole GARCIA, leurs enfants, Michel et Damien du GOBELIN OPTIMISTE, Michel SERRAT, Patrick VALVERDE représentant le Munitique... et tous les autres) mérite un solide coup de chapeau.

Les nombreuses démos de jeu, le tournoi, la bourse aux échanges, la remise des prix, se déroulèrent dans d'excellentes conditions. Les intervenants extérieurs étaient nombreux :



L'un des multiples intervenants : Michel GAUDO (PHOTO J.L. BIZIEN)

toutes les revues s'étaient déplacées en force et la plupart des sociétés d'édition étaient représentées.

Parmi les multiples "points forts" de ces trois journées, je retiendrai tout spécialement le vin d'honneur officiel (alcoolique !), et le vin d'honneur "optimiste" organisé par les GOBELINS du même nom (rencontre historique entre un Dragon "Radieux" et un hydromel "délicieux"), la forte participation de JOUEUSES (oui, vous m'avez bien lu... regardez les résultats du tournoi !) et les multiples démos sur Zone, Universom, Empires & Dynasties, animées par Laurent TREMEL et Patrick DP.
Les grands gagnants du tournoi :
- 1er MJ : Philippe ROCHARD de Sanary
- 1ère joueuse : Muriel AJELLO de Toulon
Tous deux passeront un week-end à Londres, au Games Day.
- 1er MJ moins de 18 ans : Gilles ROMERO
- 1er joueur moins de 16 ans : Armand GATTI.
Autre résultat non négligeable de cette convention qui rassembla plus de trois cent joueurs : d'excellents échos dans la presse régionale...

Week-end Maléfices - Provins - 3/4 Septembre.

Une autre manifestation sympathique et très réussie dont nous faisons le compte-rendu dans notre rubrique "Grandeur Nature".

Vercors, 13/21 Juillet, Semi-réel Cthulhu.

Le GN ambiance "Cthulhu" organisé par la Compagnie Française des Ludophiles, dans le cadre somptueux du Parc Régional du Vercors, s'est déroulé dans les meilleures conditions. La formule "Randonnée en montagne et jeu en simultané" a rencontré un réel succès auprès



ON VA EN CAUSER...

12 et 13 novembre à Caen, premier forum du jeu

Le 1er forum du jeu de Caen se déroulera les samedi 12 et dimanche 13 novembre dans l'enceinte du château de Caen et dans l'église du St Sépulcre, deux lieux superbes offrant un cadre idyllique aux visiteurs, aux exposants et aux joueurs.

Ce forum, organisé à l'initiative de l'association Chimères productions, est ouvert à tous les professionnels de l'édition et tous les créateurs de jeu. Son but est de promouvoir le jeu de société sous toutes ses formes et de permettre la découverte par un plus large public du jeu de rôle et de simulation. Pour ce faire, de très nombreuses démonstrations seront proposées par Les Messagers d'Elendill et Les Chevaliers du Toucan qui permettront l'initiation du public aux JDR, Wargames, mais aussi "grandeur nature".

L'équipe du "Dragon" a d'ores et déjà décidé de se déplacer en Normandie à cette occasion, afin de rencontrer ses lecteurs. D'étranges rumeurs courent au sujet des démonstrations d'un jeu nommé "HURLEMENTS"...

Sachez aussi qu'un tournoi se déroulera sur deux jours, les joueurs devant obligatoirement participer à un jeu sur table ET au Grandeur Nature organisé pour l'occasion. Inscriptions en solo ou en équipes de 5 ; prix : 180f par personne, hébergement compris.

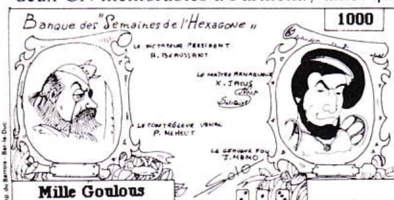
Renseignements et inscriptions avant le 15 Octobre auprès de Jean-Luc Bizien - 61 rue de geôle - 14000 Caen, tél : 31 86 51 75.

L'un des "points chauds", avec Limoges, de cet automne ludique, à ne manquer sous aucun prétexte !

des participants. Décor, costumes (voir photo), intrigue, tous les éléments favorables étaient présents.

SEMAINES DE L'HEXAGONE, SEJOURS D'ETE

Tant pour Rennes que pour Morestel, les séjours des mois de Juillet et d'Août, laisseront une excellente impression à ceux qui y ont participé, avec ce "je ne sais quoi" bien particulier dans l'ambiance qui fait que ceux qui s'en vont ont du mal à s' "arracher" de leur table de jeu.
Cette année 88 fut marquée par :
- l'introduction du "Goulou papier", monnaie ludique officielle des "Semaines", permettant tous les marchandages, et toutes les corruptions possibles et imaginables,
- les multiples démos de jeux nouveaux, parmi lesquels "HURLEMENTS" de Valérie et Jean Luc BIZIEN fit un véritable "tabac" (nous en parlons par ailleurs).
- deux GN mémorables à Parthenay ainsi qu'à



Une vraie fausse monnaie très recherchée : le billet de 1000 goulous !

Mens avec l'association "Au Bonheur des Striges" (là aussi voir notre rubrique GN)
- et toujours le même "délire ludique" qui fait que l'on joue jusqu'à l'épuisement total, les petits déjeuners que l'on prend tôt le matin avant d'aller se coucher...

Attendre un an pour recommencer est-ce vraiment possible ? Voilà la question angoissante que nous nous posions la dernière semaine d'Aout... ET SI L'ON RECOMMENÇAIT A NOEL ???

Le deuxième tournoi de Supergang de Bordeaux,

vous m'en direz des nouvelles !
D'abord, la surprise, c'est Kid Limonade, qui joue pour la troisième fois, et qui gagne contre un Ennemi Public n° 3 (Jojo les belles mirettes) et Dédé le Dandy. Puis qui gagne à nouveau. Pas de doute, il est qualifié pour la finale. La douleur, c'est pour Fine Hunter (Ennemi Public n° 1) qui est obligé de se débattre au bord de l'agonie contre des joueurs qui, ignominieusement, font front contre lui. Mais il se qualifie. La classe, c'est Gus le Jobard (Ennemi Public n° 2) qui se qualifie en beauté. Ensuite arrive la finale. Le dernier qualifié (Dédé) n'a gagné aucune partie. Mais il commence bien sa finale. De même que Gus. On se méfie de Gus, on a tort de l'affaiblir trop. Fine Hunter fait une ou deux erreurs et plus rien n'empêche Dédé de gagner. Bravo Dédé, mais arrête de te dandiner, on va croire que ta vamp est un travesti !Prochain rendez-vous en septembre ou octobre. Renseignez-vous auprès du **Bonny and Clyde** tél (16) 56 92 09 83. Parties en centre ville tous les jeudis soir.
Fine Hunter

22 mai, Clermont-Ferrand

En ce jour de grâce du 22 mai de l'an 88, une chevauchée de jeu de rôle grandeur nature s'est déroulée dans nos monts Auvergnats. Chaque duc et chevalier a dû parcourir maintes péripéties avant de retrouver notre roi Beaudoin IV après un banquet où rébellion et enlèvement de notre roi furent menés par de prompts ducs.
Gilles Drieux

4 et 5 juin, les Mureaux

Après deux mois de préparation, le concours de deux associations, Aérial pour la conception du scénario et l'organisation du jeu, les Loups de l'Apocalypse pour la présentation de jeux, documents, figurines, et l'animation de 7 tables de tournoi, deux tables de démonstration et quatre d'initiation, le concours d'un décorateur, d'un costumier, d'un menuisier, de bénévoles et bien sûr de partenaires commerciaux, ce tournoi/exposition a été une réussite. Nous avons reçu une centaine de visiteurs le samedi dans l'exposition. Elle était composée de boîtes de Jeux de Rôle en présentation/démonstration, de figurines en diorama, de livres et éditions diverses. L'ambiance était suggérée par des décors peints, avec des PJ grandeur humaine, des mannequins habillés de costumes médiévaux et une bande sonore... fantastique.Venus par simple curiosité, sans connaître les JDR, la plupart des visiteurs ont été conquis. Les tables de démonstration étaient très fréquentées et mouvementées... On s'assassinait allègrement, dans la bonne humeur ou la fureur. Dans d'autres lieux, des enfants attendaient impatiemment qu'une place se libère pour participer à un jeu simple, aux tables d'initiation.

A partir de là, la rumeur a fonctionné à toute vitesse en ville et aux alentours, et, à la fin du tournoi, Dimanche soir, les salles étaient pleines à craquer, chacun ayant entraîné sa famille et ses amis.

Le Tournoi lui-même a eu 40 participants, l'aventure que nous avions imaginée sur les règles de AD&D les a complètement séduits et l'ambiance a été très vivante et chaleureuse.

Nous allons maintenant peaufiner et chercher à éditer le scénario, surtout parce qu'au delà du jeu et de la fantasmagorie, il parle de notre histoire et la rend vivante.

Devant l'impact de cet événement, nous avons réouvert l'exposition mardi et mercredi, pour recevoir autant de nouveaux visiteurs que pendant le week-end. Nous avons aussi eu un très bon soutien médiatique : de nombreux articles dans les journaux régionaux, avant et après, page magazine de la télévision par câble, spots annonces et émission en direct le samedi sur la radio Pacific F.M.Enfin, à la demande générale, un club sera fondé en octobre prochain, et un tournoi de plus grande envergure aura lieu le dimanche 9 octobre.Merci à tous ceux qui ont fait ce succès.
Patrice Grell

25 et 26 juin, Tarbes "Stratégies et Sortilèges"

a organisé au Foyer des Jeunes Travailleurs de Tarbes son premier tournoi depuis la création du club. Pour cette première, Bushido, Rêve de Dragon et Stormbringer étaient à l'honneur. 1500 F de prix récompensaient au terme de cette manifestation les trois meilleurs joueurs de chaque catégorie, et nous tenons à remercier le FJT de Tarbes ainsi que le labo-photo Bouchard, l'hôtel des Ambassadeurs à Lourdes et tout particulièrement la boutique Jeux Descartes "Le Joueur", pour leurs dons, leur gentillesse et leur collaboration.Tout s'est bien déroulé dans une ambiance sympa, très discrète, où la cinquantaine de participants a déclaré s'être bien "éclatée" en pensant sans doute à la prochaine fois. Le seul regret que nous aurons à formuler est l'absence mal comprise des clubs d'Auch, de St Gaudens et de Gradignan.

A Tarbes, "Stratégies et Sortilèges" s'agrandit et vous donne rendez-vous pour cet hiver pour une prochaine manifestation qui, nous l'espérons tous, confirmera l'ébauche du succès entrevu un certain week-end de juin. Nous comptons sur vos bonnes volontés à tous ! Palmarès : Rêve de Dragon : Stéphane Polenne, Guillaume Kollen, Anne Seguier. Bushido : Yann Leveneur, M. Anye Ferraro, Louis Jacquier. Stormbringer : Frédéric Dorgans, Valérie Capdegelle, Guillaume Kollen.
Pascal Depredurand

PETITES ANNONCES

Réservées à nos lecteurs adorés, elles sont de surcroit... gratuites. Sachez cependant qu'elles ne doivent pas dépasser 150 signes de longueur et que seront refusés d'office les textes proposant des photocopies de règles de jeu ou de modules, ainsi que des copies de programmes informatiques.

Joueur MJ cherche partenaires pour tous JdR, Wargames, âge 13/17 ans. Breton Yann - avenue de Mergueil - 34280 La Grande Motte.

Recherche castel moyenâgeux, sis de préférence près d'une grande cité, possédant oubliettes et souterrains profonds. Présence touristes et chauve-souris acceptée. Adresser offres au Comte Strahd von Zarovitch, aux bons soins du journal.

Je vds 13 "livres dont...": 5f l'un ou 50 le tout, "jeux et stratégie" n° 52 : 10f, "vous êtes l'as des as" : 25f, le jeu Kensington : 20f, une console de jeux vidéo Mattel avec 3 jeux guerre de l'espace : 200f le tout ; des scénarios, nouveaux personnages pour l'œil noir et nouveaux monstres (par 10) pour D&D faits mains, des livres et de nombreuses BD. Liste contre un timbre à 2,2f. Samuel Le Bel - 12 rue du moulin du gué de pont - 60300 Senlis.

**DATE LIMITE ANNONCES
N° 18
LE 15 OCTOBRE**

OÙ... QUAND... COMMENT ?...

1er et 2 octobre, Ivry sur Seine

Pour son second tournoi de Jeux de Rôles, le Grenier des Légendes vous propose AD&D, Rêve de Dragon, Légendes de la Table Ronde, Empires et Dynasties, Runequest, Appel de *Qui Vous Savez*, Maléfice, Supergang... *Les Imaginaires 88* pourraient se dérouler au Fort d'Ivry - sinon à l'Hôtel de ville. Responsables de l'organisation : Nicolas Rameau : 46 70 38 23, Patrice Gard : 46 58 42 72. Vous pouvez contacter aussi l'association : 46 72 24 85

Du 7 au 9 octobre 88, salle de la mutualité, Paris - septembre 89, Toulon

La **Convention Française de Science Fiction,** qui se réunit chaque année dans un lieu différent, aura lieu du 7 au 9 octobre à la salle de la mutualité. Conférences, débats... les grands dévoreurs de SF, vétérans ou novices de la Convention, apprécieront cette rencontre. La Convention version 1989 aura lieu du 7 au 10 septembre 89 près de Toulon au centre culturel Albert Camus à la Valette (Var). Auteurs de nouvelles, vous pouvez proposer votre contribution en envoyant vos textes à Antarès - la Magali - chemin Calabro - 83160 La Valette.

7/9 octobre, Poitiers - 24 heures du jeu

Pour la deuxième année consécutive, Hexagonal 86 organise les "24 heures du jeu". Comme l'année dernière, cette manifestation se déroulera dans le cadre des Journées du Jouet de Pointe qui se tiendront à Poitiers du 3 au 9 octobre.

Seront proposées diverses animations dans le domaine du jeu de rôle : **vendredi 7**, à partir de 20h, **un killer** se déroulera avec la participation de la population poitevine, de l'association Meltisseldek (spécialisée dans les "Grandeur Nature"), d'un des restaurants de la chaîne "Quick" et de l'association CAP Sud.

La couverture médiatique se fera par une radio locale, "Radio Forum" en direct. **Samedi 8**, à 14h, début des **animations, démonstrations et initiations** avec le public novice, amateur ou expert (jeux de rôle, de plateau ou wargames). Début du **grandeur nature** organisé en collaboration avec l'association Meltisseldek.

Compétitions : finale de la 2ème Coupe de France de l'Arc et la Griffe, les Aigles, une étape du Championnat de France de Supergang et Blood Bowl (sous réserve), jeu de rôle sur un scénario adaptable et modulable pour la plupart des JDR. Animations, compétitions et démonstrations prendront fin le **dimanche 9** à 16h. Démonstrations sur Bitume (c'est qui Bitume?), Animonde (id.), Les Aigles (Jean-Jacques Petit), Empires et Dynasties (P.D.P.), L'Arc et La Griffe (Christophe Pineau, Quentin Lequeux), Gérard Delfanti (Supergang et Full Métal Planète étant les créateurs de Gérard Delfanti. Pour une fois que je mets son nom dans mon journal, qu'est ce qu'il va me dire?).

Contact : 49 58 53 93 et aussi Fred Tournadre - 11 rue des Aubépines, et Olivier Hardy - 17 grand rue, tous deux à Poitiers.

8 octobre, Chalons sur Marne

Après l'affaire GREENPEACE, puis celle d'OUVEA, vous comprendrez sans doute que ni l'armée ni les services secrets n'aient l'intention de se trouver mêlés à ce nouveau dossier... C'est pourquoi la Cellule Extraordinaire de Liaison Interministérielle et Nationale pour l'Etrange (Célimène) a décidé de faire appel le samedi 8 octobre, sous couvert d'un jeu de rôle grandeur nature, à des aventuriers déterminés et efficaces afin de mener à bien cette mission délicate et confidentielle.

Bureaux de recrutement et de renseignements à Chalons sur Marne - **MJC du Mont St Michel** - 10 rue de Normandie, tél : 26 64 30 73 - **Odyssée** - 63 rue Léon Bourgeois tél : 26 70 53 37. Engagez-vous si possible avant le 1er octobre. Inscription : 80f (repas du soir compris), inscription + nuit à l'Auberge de Jeunesse : 110f.

8 et 9 octobre, Chamalières

L'Association Jeux Chamaliérois vous propose pour le week-end du 8 et 9 octobre, sa 2ème Convention. Pendant 48 heures non stop, à Chamalières, vous pourrez venir jouer à des Jeux de Rôle (environ une vingtaine), des Wargames, des Jeux sur plateaux et un Warhammer Battle. Il y aura aussi un concours de dioramas doté de nombreux prix. Nous attendons vos joueurs, vos maîtres de jeu et vos scénarii. Renseignements : Association Jeux Chamaliérois - 11-13 rue des Saulées - 63400 Chamalières, ou : Mr François Menguy - 124 bis, avenue Joseph Claussat - 63400 Chamalières.

9 octobre, Septeuil

Le club de jeu de rôle **"Les Loups de l'Apocalypse"** organise enfin son premier grand tournoi le Dimanche 9 octobre à la médiathèque des Mureaux (78130). Les jeux suivants seront proposés : AD&D, Appel de Cthulhu, Stormbringer, Runequest, Paranoïa, Star Wars. Inscriptions individuelles : 35f/personne, inscriptions par équipes de 5 joueurs +1MJ : 30f/personne. Les lots seront nombreux. L'ambiance sera très chaude. Renseignements : Les Loups de l'Apocalypse - 4 rue des Prés - Arnouville les Mantes - 78190 Septeuil, tél : 30 93 99 39.

22 et 23 octobre, Limoges

Nous vous rappelons l'organisation les 22 et 23 octobre à Limoges du 4ème salon du jeu de simulation, au palais des Bénédictins. ((((((Sauf empêchement pour certains, vous pourrez rencontrer des créateurs de jeu: Eric Bouchaud (Zone), Christian Caroli (La Vallée des Rois), Croc (Animonde), Patrick Durand Peyroles (Empires et Dynasties), Michel Gaudo (Maléfices), Denis Gerfaut (Rêve de Dragon), Frédéric Leygonie (Trauma), Alain Sénéchal (Kabale), Nicolas Thery (Berlin XVIII), Laurent Tremel (Koros), Anne Vétillard (La Table Ronde), Gérard Delfanti (Full Métal Planète), Quentin Lequeux (l'Arc et la Griffe), Jean-Jacques Petit (Guet-Apens), Duccio Vitale (Mai 67 - Croisades) - des auteurs/rédac'chef : Didier Guiserix (Casus Belli), Paul Chion (???), Xavier Jacus (le Journal du Stratège) - des créateurs non édités : Gilles Papon, Franck Yeghicheyan)))))

22 et 23 octobre, région parisienne

Les 22 et 23 octobre, près de Paris, les messagers d'Elendill organisent dans les Yvelines un jeu en grandeur nature constitué de six scénarios interactifs réunis sous le titre générique "la foire aux mercenaires", dans un grand parc fermé de 50 hectares boisés, avec près d'une centaine de figurants et... le DRAGON des messagers d'Elendill. Renseignements et inscriptions (par équipes de 5 PJ + 1 PNJ) : Philippe Jacquemin - 99b avenue Henri Chéron - 14000 Caen, tél : 31 74 55 45.



28/30 octobre, Bretagne

King Arthur needs you ! Grandeur réelle à cheval dans la forêt de Brocéliande avec la Guilde de Bretagne. Prix : 825f. Contacter Eric Déniel - 7 rue du Léon - 29000 Quimper.

SUISSE

29 et 30 octobre, Yverdon les Bains

Le club de jeux d'Yverdon, **Action ludique,** organise les 29 et 30 octobre au château d'Yverdon sa deuxième Convention.

Avec au programme un concours de figurines peintes, un grandeur nature contemporain, plusieurs wargames avec figurines et bien sûr des jeux de rôle et des jeux sur plateau variés, les conditions semblent réunies pour passer un week-end dont on reparlera dans les chaumières. On compte tout particulièrement sur la présence des clubs romands qui sont venus nombreux lors de la première Convention.

29 et 30 octobre, Drancy

Les Sentinelles du Nord Est organisent (damn', à quelle adresse ?) 48 heures de jeu français : au programme, initiations, démonstrations et tournois sur : Rêve de Dragon, Maléfices, Empires et Dynasties, l'Aiglon ou le Lys, Mai 68. Renseignements : Olivier au 46 71 24 20 à partir de 18h.

29 et 30 octobre, région parisienne

Fallait-il que votre quête fût importante, que vous avez osé aventurer vos pas au milieu des périls que vous propose **Balanoï**. Il vous faudra bien plus que simplement du courage pour revenir vainqueur à Altegaar. Pour s'inscrire ou se renseigner au sujet de ce jeu en grandeur nature, contacter Alain Borrel - 49 rue de la Chine - 75020 Paris.

5 et 6 novembre, Angers

Depuis quelques années, la maladie polyédrique des jeux de simulation frappe notre bonne ville d'Angers (Maine et Loire) sans qu'on puisse rien y faire. Quelques-uns des plus atteints par le virus JdR et le bacille wargame se sont réunis au sein d'un petit club : "CM 46 - les lansquenêts". Le club **CM 49 - les lansquenêts** organisent le week-end des 5 et 6 novembre un grand tournoi AD&D accompagné de démonstrations de divers jeux : AdC, Stormbringer, Hawkmoon, Star Wars... Un tournoi de wargamers est organisé parallèlement. Renseignements : 41 86 08 07 (heures de bureau).

ESPAGNE

29 octobre/1er novembre -

Du 29 octobre au 1er novembre se tiendra à l'Institut PIUSXII, C/ Ausias March, à Barcelone, le **"JESYR III"**, Journées des Jeux de Stratégie, Simulation et Rôle, dont la conception peut s'apparenter à celle du Salon de Paris des Jeux de Réflexion. Une petite différence: le salon des Jeux de réflexion (la "Mostra") est séparé (deux immeubles différents, une rue de séparation) des "Journées de Stratégies, Simulation et Rôle." Le "Casal de Joves de Transformadors" se trouve à environ 200m. de l'Institut PIUSXII. Souhaitons que cette distance ne provoque pas le manque d'intérêt pour un de ces salons.

BELGIQUE

Ça bouge chez nos amis belges. Ils en arrivent à s'associer entre clubs et fanzines pour donner plus d'ampleur à leurs manifestations. La fédération Ludus édite Ludozine, son fanzine d'information, et cherche une vaste coopération entre les clubs et une meilleure information du public. Elle constitue un fichier de clubs (ceux de Namur, Charleroi et Mons sont invités à faire parler d'eux !). Il ne faut pas confondre Ludozine avec Infozine, missive d'information de la Guilde des Fines Lames, gérée par l'association elle-même, et dont le rôle est d'avertir les membres et les sympathisants des futures activités du club.

21/23 octobre, Liège

Ludozine et Mds ! (Mach Die Spuhl !), fanzines belges, ainsi que deux clubs liégeois, La Guilde des Fines Lames et Espace-Jeux, ont jumelé leurs efforts autour d'un projet de Convention qui aura lieu au centre de Liège la dernière semaine d'octobre.
Au programme, démonstrations de combats "lives médiévaux", crime-party, supergang, tournoi sur AD&D et wargames, Diplomacy, Amirauté, Warhammer, les Aigles, Junta... Une vente aux enchères ainsi que des démos et des parties d'initiation sont aussi prévues, et n'oublions pas l'existence d'un snack-bar et les possibilités d'hébergement pour ceux qui le désirent. La Convention sera organisée autour de la fédération Ludus. L'inscription est obligatoires pour les tournois. Renseignements : Damien Jacob - 12 avenue du parc - 4920 Embourg, tél 041/65 69 83 ou Miguel Lambotte - 39 rue Wiertz - 4000 Liège, tél 041/26 39 53

25/27 novembre, Charleroi

En même temps que le "Salon de la Bande Dessinée" de Charleroi, la ville de Charleroi, la société N.L.R. Editions et la magasin K.S.K. organisent la Première Convention Carolorégienne des jeux de simulation et de rôle, les 25, 26 et 27 novembre. Au programme, de nombreuses démonstrations réalisées par un ensemble de clubs belges sur différents jeux, des concours (Warhammer, l'Arc et la Griffe, les Aigles...), des démonstrations de peinture et de montage de figurines. Rencontre de créateurs, sculpteurs, du monde de la figurine et du jeu. Dédicaces d'albums par des dessinateurs de BD. Exposition de figurines, présentation des productions dans le monde du jeu de simulation et de rôle, présentation de nouveautés. Règlement du concours sur simple demande écrite à : Convention de Charleroi - 6 rue des Couturelles - 6160 Roux, Belgique.

L'Ordre des Simulateurs Tournaisiens (O.S.T.)

a retrouvé un local en la salle du Pas du Boc à Vaulx près de Tournai. On y joue à AD&D, D&D, Stormbringer, ADC, maléfices etc, et bientôt aux wargames. Contact : Alain Delonville - chemin Diellignies 11 - 7590 Frasnes-Lez-Anvain.

Un nouveau zine : PTT

On nous annonce la naissance d'un nouveau zine de jeux par correspondance : "Passe Ton Temps" ou "P.T.T.". On y jouera à un jeu de football, Grande Boucle, Tétrarchie (tiré de l'encart de J&S)... Contacter Frédéric Abrassart - Quartier de l'Autreppe - 7360 Bousso.

19 novembre, Clermont-Ferrand

Le samedi 19 novembre, à l'occasion du Festival de l'Imaginaire et du Fantastique, le relais JEUX DESCARTES de Clermont-Ferrand offre aux joueurs un jeu de rôle grandeur nature organisé par l'association EFOTIS. Avec la participation de 25 magasins Clermontois et de 20 personnages non joueurs. Nombreux jeux sur le parcours. Inscriptions et renseignements (jusqu'au 5 novembre) à : Quartier Blatin - 3 rue Blatin - 63000 Clermont-Ferrand, ou passez au club, 2 rue de la tour d'Auvergne du vendredi 20h au dimanche 20h.

12 et 13 novembre, Chamalières

L'Association Jeux Chamaliérois vous propose pour le week-end du 12 et 13 novembre 1988, son 2ème "Trophée Vercingétorix" Antico-médiéval de figurines à l'échelle 25 mm. Au vainqueur sera remis une statuette plaqué-or représentant un cavalier Arverne. Ce Trophée se déroulera à Chamalières pendant 48 heures non stop, avec la règle Charge, une liste d'armées de 1400 points, budget "charge" conforme aux ouvrages du WRG. La participation sera de 30f par personne. Renseignements : Association Jeux Chamaliérois - 11-13 rue des Saulées - 63400 Chamalières.

18/26 novembre, Clermont-Ferrand

Nous vous rappelons que du 18 au 26 novembre se tiendra à Clermont-Ferrand le **Premier Festival International de l'Imaginaire**. Pour tout renseignement, tél 73 35 38 34.

3 et 4 décembre, Nancy

Le Cercle des Elèves de l'ESSTIN (Ecole Supérieure des Sciences et des Technologies de l'Ingénieur de Nancy) organise à Nancy les 3 et 4 décembre une convention internationale de jeux de simulation au Palais des Congrès de la ville de Nancy, intitulée "les Joutes du Téméraire". Au programme : Initiations aux wargames avec figurines (Aigles, ASL, Charges...).Tournois : coupe de France Stormbringer, James Bond, Trophée Tank Leader, Croisades, Maléfices, Supergang. Le vendredi 2 décembre, le Cercle organise une nuit du cinéma avec Excalibur, Blade Runner, Docteur Folamour.

3 et 4 décembre - Guilde de Bretagne

A Quimper - plus précisément au paradis de la forme - Locmaria, à Quimper - auront lieu les 3 et 4 décembre les **"Troisièmes Etats Généraux de la Guilde de Bretagne"**. Sur 700 m² d'exposition se tiendront de nombreux stands: la Guilde, le Cercle de Stratégie, les jeux en grandeur nature, les jeux spectaculaires (figurines...) etc. Vous pourrez rencontrer des créateurs de jeu, participer à des démonstrations. Pour les stands, contacter Dominique Franc - Bâtiment M3 - Appartement 17 - 2 rue du Béarn - 29000 Quimper.

L'ACTUALITE DU JEU DE ROLE

INFOS DIVERSES



MINITEL

3614 HEXALOR : Ça marche de plus en plus fort pour ce sympathique serveur, accessible sur abonnement pour le 3614 (*) et prochainement par le code AKELA en 3615. Dès le mois d'Octobre un forum régulier le jeudi soir à 20 H avec l'un des membres de l'équipe de rédaction du DR à ne pas manquer !

(*) N'oubliez pas de signaler que vous êtes aussi abonné à Dragon Radieux ou au Journal du Stratège lorsque vous vous abonnez... Un petit cadeau vous attend !

3616 JPLUS : ce serveur fonctionne maintenant depuis Juillet. Il s'agit non pas d'un serveur d'information classique mais d'un service de vente de jeux par Minitel. 3616 JPLUS présente une formule originale, puisqu'il vous propose un "suivi" des jeux vendus : possibilité d'interroger les créateurs de jeu sur telle ou telle difficulté rencontrée dans l'interprétation des règles.

RADIO

Radio-Phare 93.8 Mhz, Reims et sa région

Une émission à suivre, "Démons et merveilles", présentée par P.V. Langhenhoven le mercredi de 13h à 14h se consacre à la littérature SF, polar et fantastique ainsi qu'aux jeux de rôle. "Démons et merveilles" vous propose un autre rendez-vous, consacré celui-là à l'histoire, le mar[illegible] 19h à 20h, et destiné pour tous les amateurs à la recherche de détails historiques à faire figurer [illegible] réaliste.

REVUE DE PRESSE

"Mieux vaut un zine que deux tu l'auras..." (???... Pensées Chapitre 0)

Après cette réflexion hautement philosophique que je livre brutalement à votre esprit alourdi par les chaleurs estivales, je vous propose le menu suivant :

D'abord, une entrée copieuse, sauce "Belgique". Ça bouge terriblement du côté de Liège et de Bruxelles. S'ils continuent ils auront droit à une page du Dragon à eux tout seuls. Nous avons reçu : **INFOZINE**, la missive d'information de la Guilde des Fines Lames. Son contenu correspond très précisément à son titre. Il est bourré d'infos sur ce qui va se passer dans les mois à venir, dresse un répertoire des associations organisant des "Live", et présente le prochain "semi-réel" ARATORIX, perpétré par la Guilde (des Fines Lames Crédieu on n'est pas à Morlaix !"

De Belgique aussi, nous arrive **LUDOZINE**, le fanzine de la Fédé LUDUS, N°1, les autres tous les deux mois. Au sommaire : un historique de la Fédé, le programme de l'INTERNATIONAL RENDEZ-VOUS, convention prévue à Liège du 21 au 23 Octobre (avec le règlement des différents tournois), la reproduction en fac-similé d'un article de "Runes" sur le vampire, et une étude sur les LIVE, décidemment très en vogue en Belgique comme dans l'Hexagone. Vous pouvez vous procurer ces deux titres chez l'éditeur : D. JACOB, 12 avenue du Parc, 4920 EMBOURG.

Deux nouveaux venus ensuite (les N°1 sont fréquents mais pas toujours suivis) :
WIGHT SPIRIT, émanation sulfureuse du club Brestois "Dragon sur Hexagone". C'est très méchant à l'égard de la Guilde de Bretagne, de Tolkien, de JRTM, et de plein d'autres sujets (gens ou objets, tout y passe). Personnellement je n'aime pas trop, bien qu'ils ne disent pas de mal de nous (ils nous aiment bien ou ils nous ont oublié). Le style "casse toujours il en restera bien quelque chose", est à mon goût une solution de facilité pour faire un canard (qu'est-ce qu'on va ramasser dans le N°2 !!!). N'est pas "Légende des Mythes" qui veut. Voilà, à part ça y'a aussi un scénario Cthulhu (bien classique pour des gens qui veulent sortir de l'ordinaire), une étude sur Pendragon (qui est une occasion de cracher sur Légendes de la Table Ronde...), et un banc d'essai quatre étoiles pour Animonde. Pourquoi tant de haine alors que l'équipe qui anime ce fanzine semble capable de tout autre chose ?

L'autre N°1 c'est **SIMETIERRE**, originaire de Marseille. Réalisé en micro-édition, sa présentation est agréable. Son contenu mérite le détour, de par sa qualité et son originalité : une aide de jeu pour "Les Années Folles" ayant pour thème "La boxe française", un copieux dossier avec scénario sur le jeu TOON, de nouveaux "monstres" pour Paranoïa, un scénario "Cthulhu"... Prometteur... Nous attendons la suite ! Adresse de l'éditeur : Yann COUDERC, 12 Hameau du Revest, La Batarelle, 13013 (par correspondance 25 F + 5 F de port).

Maintenant, des qui sont plus des N°1...

Retour en Bretagne avec le N°9/10 "spécial été" du **Bulletin de la Guilde** (de Bretagne crézou on n'est pas à Liège !). La présentation reste semblable à celle des numéros précédents. Au sommaire : un patron de costume "années folles", trois scénarios, un banc d'essai bien documenté sur "Empires & Dynasties", une nouvelle, des infos sur les animations estivales... Bref un contenu toujours aussi copieux. Le lecteur n'est pas volé !

Passage par la région parisienne avec **l'ECHO ROLES N°3**, fanzine de faible épaisseur mais de très jolie présentation, dont le contenu est fortement personnalisé. L'Echo Rôles, entièrement rédigé par ses lecteurs, comporte essentiellement des nouvelles ainsi que des portraits de personnage (un peu dans l'esprit de notre rubrique "le divan du docteur dragon". C'est sympa à lire et ça change un peu des sempiternelles rubriques "nouveaux monstres, nouveaux trésors". Adresse de l'éditeur : "Les Editions du Rêveur éveillé", 2 rue du Point de vue, 92310 SEVRES. Prix du numéro : 3 F (pensez aux frais de port !).

LE SORCIER DES ABIMES, originaire de Nancy, en est à son numéro 3. La présentation a déjà sérieusement évolué depuis le n°1. Le contenu reste classique (aides de jeu - scénarios), mais pas inintéressant pour autant. A noter : la place importante réservée aux BD. On peut se procurer le "Sorcier des Abymes" en envoyant 12 F en timbres à Hugues LEFEBVRE, 21 rue des Brice, 54000 NANCY.

LOI ET CHAOS N°2, originaire de Corse, de Bastia pour être plus précis, est plus spécialisé. Sous-titré "Le magazine amoureux de Runequest et des Jeux de Rôle", il annonce la couleur dès le départ. Au sommaire de ce numéro, un dossier RUNEQUEST, trois scénarios (RQ, Chill et Storm), de bonne facture. A noter : les BD d'excellente qualité signées Alexis SANTUCCI. Deux styles différents adoptés pour "Grossdan le Barbare déconnant" et "Le sang de l'Immortel" traduisant déjà une solide maitrise technique... Dommage que les "noirs" perdent à la photocopie. Pour les contacter, adressez vous à Véronique LAMBERTI, Cité Aurore, Bât. 18 A, LUPINO, 20600 BASTIA.

N°3 pour le "**SANCTUAIRE DES VOLCANS**" publié par l'Association Jeux Chamalièrois, 11 rue du Bosquet, 63400 CHAMALIERES (gratuit). Présentation plus "bulletin d'infos" que fanzine. Ce numéro contient notamment un scénario pour Amirauté, ainsi qu'une étude historique bien documentée sur l'Empire Timouride (vous savez ce que c'est ? Moi je l'ignorais, mais plus maintenant !). Le calendrier des activités proposées montre que l'AJC pratique les jeux les plus variés.

Pas très loin de chez nous : **"GAME REPORT" N°2**. Ça y est, ils sont lancés, et rien ne les arrêtera plus (du moins on l'espère !). Voici le fanzine qui manquait sur l'agglomération lyonnaise. De l'humour (ce ne sont pas des "gones" pour rien), mais du sérieux aussi, notamment dans les infos. A noter : la rubrique "le gone joue", psychanalise du joueur moyen, des plus passionnantes. Notre souhait : que le bulletin s'étoffe un peu (8 pages c'est juste !).

J'ai gardé deux titres pour la fin (le dessert en quelque sorte).
Le premier c'est mon *chouchou* **HYDROMEL**, le "zine" du club "LE GOBELIN OPTIMISTE" de Toulon. Leur numéro de Juillet est un bijou fanzinesque indispensable dans votre collection. Il contient un épais dossier "James Bond" avec un fort bon et fort long scénario (une campagne devrais-je dire si je n'étais pas un béotien), plus d'autres rubriques consacrées à JRTM ou à Légendes. L'ensemble est intéressant à lire. Hydromel est à mon goût la démonstration presque parfaite de ce que peut apporter un fanzine. Alors n'hésitez pas, procurez vous rapidement un exemplaire d'Hydromel (nous savons notamment qu'il est diffusé au MANILLON à TOULON, et à l'OEUF CUBE à PARIS).

Le second, c'est pour vous obliger à lire autre chose que des revues consacrées au jeu de rôle. Faites la connaissance de **CHIMERES**, un fanzine excellent, consacré au fantastique et à la SF. Son contenu, varié et intéressant, intègre aussi bien analyse de nouveaux films, présentation de romans, interviews d'auteurs, nouvelles inédites... et j'en passe, le tout illustré par des reproductions d'affiches ou de couvertures, des photos et des dessins. La maquette est simple mais réalisée avec soin. Si le sujet vous intéresse, CHIMERES vous apportera beaucoup d'informations. Le N°3 est paru au début de l'été et le N°4 ne saurait tarder. Adresse de l'editeur : Josiane KIEFER - 10 avenue Saint-Rémy - Escalier A4 - 93200 SAINT-DENIS.

Et voilà c'est terminé pour aujourd'hui. Ça va ? La digestion n'est pas trop pénible ?

GRANDEUR NATURE

DE MENS EN TRIEVES A PROVINS...

DU MEDIEVAL FANTASTIQUE AUX ANNEES 1900...

DU "BONHEUR DES STRIGES" A "PARADOXES"

AVENTURES CHEVALERESQUES ET FANTASTIQUES DANS LA SEIGNEURIE DE CASSE...

Mens, sympathique petite ville du Trièves, région montagneuse au Sud de Grenoble, a connu, le week-end du 13/14 Aout, une bien étrange animation : il n'est en effet pas courant de voir déambuler une centaine de personnages costumés ("comme pour le carnaval", disaient certains habitants interloqués) dans les rues animées, le Samedi après-midi !

Il faut dire que la raison qui motivait cette perturbation de l'ordre public était des plus sérieuses : fidèles vassaux du Seigneur de Casse, le seigneur Farlen et le seigneur de Mauvert avaient appris que leur maître désirait marier sa fille Isabeau au plus valeureux d'entre eux. Il n'en fallait pas plus pour que les deux preux chevaliers entrent en compétition... D'autant plus que d'étranges rumeurs couraient sur les événements à venir dans le domaine...

Le Maître des lieux s'adonnait, parait-il, à la sorcellerie.... L'épreuve destinée soit-disant à départager les candidats au mariage était truquée... Un autre prétendant d'Isabeau se dissimulait habilement et coucourrait dans l'ombre... Bref, les joueurs furent rapidement "pris" dans un imbroglio diplomatique des plus intéressants. Au village de Casse, et surtout à l'auberge, remarquablement bien aménagée, tous se retrouvaient pour de longs palabres. L'épreuve était maintenant connue, il fallait rapporter au Seigneur un objet de grand pouvoir dont il avait un besoin pressant...

Le jeu dura jusqu'au milieu de la matinée du dimanche, heure à laquelle les joueurs se séparèrent en regrettant un peu que le mariage de l'heureux vainquur n'ait pas été célébré avec un peu plus de faste.

L'équipe des Semaines de l'Hexagone qui a participé au jeu félicite les organisateurs pour leur travail. Il nous fut rarement donné l'occasion de participer à un GN aussi bien préparé matériellement. Les travaux d'aménagement réalisés, ainsi que la volonté d'associer les commerçants du village de Mens au déroulement du jeu ont créé des moments particulièrement forts qui éclipsent sans problème les quelques points faibles (ou plutôt trop "classiques" du scénario.



NUIT DES MALEFICES...

Provins 3 et 4 septembre, Dragon Radieux était présent !

En ce premier week-end de septembre s'est déroulé à Provins (80 km au sud-est de Paris) une manifestaion ludique originale où l'ambiance était au rendez-vous. Organisée par



l'antenne de Provins du club Pythagore, sponsorisée par Jeux Descartes et Casus Belli, sans oublier Paradoxes pour la réalisation du "Grandeur Nature", cette rencontre a vu une centaine de participants.

Au programme, Maléfices sur table et en grandeur nature, avec la participation des auteurs, Michel Gaudo et Guillaume Rohmer, ce qui a ravi l'ensemble des joueurs présents. Et tout ceci dans la haute ville médiévale de



Provins, où remparts rime avec souterrains et donjons, tout ceci datant en partie du XIIème siècle, sans oublier le caveau St Esprit, lieu de rassemblement et centre vital de toute l'organisation.

Quelques mots avec les auteurs de Maléfices :
Leur rencontre s'est faite par hasard et grâce à la passion du jeu. Après avoir goûté au début des années 80

A PROVINS

aux grands classiques anglo-saxons, AD&D, Cthulhu..., ils ont décidé de consacrer leur temps libre à l'élaboration d'un jeu de rôle accessible à un vaste public s'intéressant de près à la période historique française de la fin du XIXème siècle et du début du XXème : la 3ème République. Cette époque, début de notre ère industrielle, permet aux joueurs et MJ de se documenter facilement pour créer et jouer des personnages au sein de scénarios fantastiques mais historiquement réalistes.

La nuit des Maléfices : un GN à la mode Paradoxes

Paradoxes, association type loi 1901, organise depuis 2 ans en France et à l'étranger des "grandeur nature" sur des thèmes aussi différents que la SF, le fantastique, le médiéval ou les années 20. Ce dernier GN a été pour Paradoxes une innovation car pour la première fois, ils ont réalisé un scénario dans l'ambiance fantastique mais réaliste du jeu de rôle "Maléfices". Le professionalisme et l'ingéniosité de cette équipe ont permis aux joueurs, 75 environ, d'affronter un scénario constituée d'une trame simple mais qui a parfois été déroutant par sa multitude d'imbrications. Très peu de PNJ, uniquement l'essentiel, ont permis aux joueurs de développer le "Roleplaying" plutôt que la baston à chaque coin de rue. Quelques effets spéciaux simples mais percutants ont rendu le scénario intéressant.

A propos du scénario...

Le travail méticuleux de Paradoxes a été complété par les membres de l'antenne de Provins du club Pythagore pour offrir aux joueurs pour commencer la soirée un splendide buffet, froid, mais fort copieux. A ceci a succédé à quelques centaines de mètres du caveau St Esprit une conférence d'un éminent historien, sur le thème des Templiers et des messages codés qu'ils auraient laissé dans cette ville de Provins. Tout va basculer très vite car, parmi l'assistance, se trouvent pêle-mêle des néo-templiers, résurgence d'une société secrète, un héritier du savoir véritable des Templiers et le grand public avec bien sûr les



traditionnels policiers de l'époque. Au moment exact où notre conférencier est prêt à indiquer des lieux précis dans la ville, deux coups de feu éclatent, la panique gagne la salle, des documents sont subtilisés, on s'agite... l'énigme a commencé...

Les néo-templiers, inquiets de toute cette affaire et des proportions qu'elle vient de prendre, décident de se retrouver avec l'intention de célébrer quelques offices maléfiques et de mettre la main les premiers sur ce qu'ils croient être l'arcane des arcanes, qui leur donnerait gloire et puissance éternelle... Une course contre le temps s'engage alors...

Durant une grande partie de la nuit, tous les protagonistes vont trouver à tour de rôle des messages codés, des indices, des objets apparemment sans véritable lien - enfin presque...

C'est alors que dans un lieu retiré, un sacrifice va être commis ; ce rituel va changer le cours du jeu, puisqu'au lieu de faire apparaître l'arcane des arcanes, la société secrète va ouvrir une porte sur les Abysses, et appeler un monstre qui va aussitôt prendre possession des trois malheureux sacrifiés !

La bête semant panique et mauvais coups parmi les joueurs, il est décidé à la quasi unanimité de la détruire et de la renvoyer dans l'au-delà. Mais comment s'y prendre ?

A force de recherches, certaines personnes vont avoir des hallucinations et vont en fait être guidées par l'héritier légitime des Templiers pour accomplir près du donjon de Provins un second rituel destiné à renvoyer la bête d'où elle vient. C'est ainsi que vers 4h du matin s'acheva cette nuit mouvementée. Pour certains, le sommeil sera agité et les premiers rejoindront le caveau St Esprit en fin de matinée seulement...

Que tous ceux qui auraient eu envie de vivre cette Aventure se rassurent, l'année prochaine, Provins accueillera de nouveau de nombreux joueurs.

Ernest Jicéji

CONTACTS :

Au bonheur des Striges, 43 Boulevard Joseph Vallier, 38100 - GRENOBLE, Tél. 76 21 95 77

Paradoxes, 27 Boulevard Malesherbes, 75008 - PARIS, Tél. (1) 42 66 56 00.



CANASHIVA REAHNA

Créez votre aventure

Le Monde de Reah offre des possibilités d'aventures quasi-illimitées. Mais il faut savoir exploiter cette richesse pour en tirer un réel profit et plaisir.

La vie de tous les jours...

Les personnages du monde de Reah n'ont rien d'extraordinaire à la naissance. Ils vivent leur vie quotidienne, travaillant pour obtenir un maigre salaire... Beaucoup débutent ainsi leur vie aventureuse dans ce jeu en poussant une charrue ou en bâtissant un réseau d'irrigation. D'autres exercent leur commerce. Rien de surnaturel, ni de palpitant au départ, pourtant... un jour, un événement, même infime, se produit, et toute la vie du personnage bascule dans un nouvel univers. Le pauvre paysan ou l'artisan se retrouve soudainement confronté à l'incroyable, au merveilleux ou à l'horreur et il sera obligé de réagir, pour comprendre et survivre...

Au départ, point de super-héros qui cherche l'aventure. Les personnages n'ont aucune raison de partir de chez eux pour découvrir et/ou sauver le monde... L'aventure arrive un jour, là ou on s'y attend le moins, là où c'est le moins facile...

1- La première aventure

Elle est importante, car le personnage va entrevoir le monde à ce moment. Cette première aventure est aussi la plus délicate à mettre en oeuvre, car elle ne rentre pas dans le schéma classique "*vous êtes embauché par un Noble/ Prêtre... pour sauver/délivrer le Monde/ la princesse etc...*" Avez-vous déjà dans votre vie réelle, reçu une telle demande ?

Dans Empires & Dynasties, le problème est identique car rares seront les paysans qui recevront une telle mission. Les premières aventures débuteront toujours innocemment, sans prévenir, sournoisement...Les prétextes sont nombreux pour envoyer les personnages là ou le M.J. le décide. Vous voulez gagner quelques kerdos, allez labourer mon champ, ou allez vendre cette marchandise sur le marché...

Le but même de la mission importe peu sauf qu'elle incitera les joueurs à partir. L'aventure sera autre, une rencontre ou un événement sur la route changera la mission, à l'insu des joueurs. Un exemple classique : les personnages sont requis par un marchand (un personnage peut d'ailleurs travailler chez lui) pour transporter une marchandise loin sur le fleuve. En route, le navire sombre pour une raison mystérieuse... Rien que ce petit incident technique apporte une atmosphère propice à de nombreuses péripéties.

2- La montée en tension...

Le premier événement (hormis le but "officiel") est mineur. Il s'agit d'un détail plausible, cohérent, mais comportant un petit rien d'étrange, voire même de dérangeant ! Et au fur et à mesure que les joueurs avancent dans l'histoire, ils découvrent la réalité de leur monde et l'imbrication du surnaturel avec le quotidien. Lorsqu'ils reviendront chez eux, ils n'auront plus la même vision sur ce monde de Reah et auront envie de partir réellement à sa découverte.

3- Construire un scénario pour Empires & Dynasties

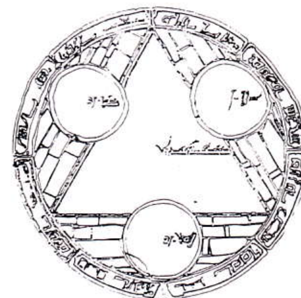
Empires & Dynasties est un jeu où l'ambiance est primordiale. La trame de l'histoire peut être très simple, surtout si vous êtes M.J. débutant. Ce qui compte surtout, ce sont les rencontres : autres paysans, villageois, marchands, nasherman ou prêtres... La découverte d'un objet étrange apporte aussi sa dose d'exotisme et de mystère. Avant de vous lancer dans l'écriture ou le jeu d'un scénario, il vous sera nécessaire d'approfondir vos connaissances du Monde de Reah et de son histoire. La lecture de la Légende des Temps Gris vous apportera bon nombre d'idées faciles à mettre en oeuvre, même s'il n'est pas nécessaire de tout utiliser au départ. Allez-y progressivement, commencez par des intrigues simples, diplomatiques et classiques, puis, peu à peu, introduisez les aspects étranges du monde de Reah.

Les scénarios qui sont actuellement publiés (Les maîtres d'Egonzasthan, Triangle Inverse et Cache-Cache-Jou-Jou) présentent chacun une atmosphère spécifique. Puisez éventuellement dans ces sources pour créer votre propre histoire.

Un autre point important : tenir compte des personnages. Ce jeu implique une création de campagnes (bien qu'il soit parfaitement possible de jouer des scénarios isolés) et il est conseillé d'homogénéiser le groupe de joueurs. Evitez les classes sociales trop différentes qui n'auront aucune chance de se rencontrer ou qui seront rapidement concurrentes. Préparez l'histoire de chacun des personnages, donnez leur des affinités, faites en des amis, avant l'aventure, car le groupe aura intérêt à rester uni. Cette préparation des personnages est déjà un début d'aventure et l'échange d'idées peut vous apporter des thèmes à exploiter, les joueurs ayant eux aussi une part importante dans la création de l'histoire.

A suivre...

Patrick DURAND PEYROLES




BEN

Scénario Appel de Cthulhu

L'EXPERIENCE DU DOCTEUR CROWLEY

David Sicé

"Satan est parmi nous !", hurlait le père Harold en martelant les murs. Son front heurta la paroi. "Mon père !" cria Rosemary : il avait un long clou noir planté entre les deux yeux...

AVERTISSEMENT

Les nouvelles de Lovecraft finissent souvent mal. Ne vous étonnez donc pas si cette aventure tourne au massacre ; que vos joueurs gardent alors à l'esprit que le plus important n'aura pas été de survivre, mais de savoir le pourquoi et le comment de l'histoire. Les personnages-joueurs peuvent être les quatre fils Crowley et/ou leur femme ; ils peuvent aussi n'être que des visiteurs inopportuns, arrivés tout à fait par hasard, leur voiture étant tombée en panne non loin du manoir...

PROLOGUE

Charles, Henry, Percy et Clive Crowley ont chacun reçu une lettre de Maître J. Folder, Notaire de Sommersworth, les enjoignant de se rendre au plus vite au manoir de leur père, car celui-ci est au plus mal. Ils ne l'ont pas revu depuis près de vingt ans : le docteur Robert Crowley était parti exercer dans la Vermont vers 1903, tandis que ses fils continuaient leurs études à Boston. Leur mère, Nelly Crowley, disparut alors qu'elle allait rejoindre son mari à Dover. Profondément touché par la disparition de sa femme, Robert Crowley vécut reclus dans le manoir qu'il venait d'acquérir, refusant toute visite de ses enfants, se contentant d'envoyer périodiquement à leur tuteur l'argent nécessaire au financement de leurs études...

Sommersworth est une petite ville du Vermont, à une trentaine de kilomètres de Dover et de Portsmouth. Le Manoir Crowley, comme on l'appelle ici, est très à l'écart de Sommersworth, au fond d'une forêt de feuillus, recouverte de gel en ce matin de Janvier 192. : le temps est brumeux, doux - comme ouaté... il va bientôt neiger. La demeure est cossue, à deux étages. Les cheminées fument abondamment. Il y a une sorte de garage attenant à la maison. L'ensemble est plutôt lugubre...

Les visiteurs sont accueillis par Maître Jonathan Folder. Landsley, le maître d'hôtel, se charge de porter les bagages dans les chambres qui leur ont été préparées. Le notaire fait les présentations et sert les apéritifs, exactement comme s'il était chez lui, ne semblant pas affecté outre mesure de l'agonie de son "cher ami" (Psychologie). Sont présents lors de l'arrivée des investigateurs le docteur Joseph Marston, le second praticien de la région après "notre cher docteur Crowley". C'est d'ailleurs Marston qui a soigné le vieil homme ces dernières semaines. Marston est sur le point de quitter la maison : on vient de lui téléphoner pour un accouchement à une ferme voisine. Dans l'état où se trouve le vieux Crowley, un docteur n'a plus grand-chose à faire ici. Le père Harold veille en ce moment le mourant à l'étage. Celui-ci semble être en coma dépassé : si son cœur bat encore, il ne réagit plus. Le père Harold lui a déjà donné les derniers sacrements : il ne croyait pas qu'il passerait la nuit *("Pour une raison que j'ignore, ce vieil homme s'accroche encore à la vie")*...

Mme Pierce, la cuisinière, s'active aux fourneaux avec une mauvaise humeur marquée. Landsley expliquera aux personnages que Maître Folder, à la demande de Mr Crowley, avait engagé une jeune bonne à tout faire, afin d'aider Mme Pierce dans son service. Celle-ci est repartie ce matin même avec armes et bagages sans les prévenir. Elle ne sera pas restée trois jours...

LA MORT DE ROBERT CROWLEY

Le déjeuner vient d'être servi... Le feu crépite dans la grande cheminée de la salle à manger. Les carreaux des fenêtres se sont couverts de buée. Dehors, la neige tombe à gros flocons... Soudain, le père Harold dévale en toute hâte les escaliers - il était resté auprès du mourant : *"Il réclame son fils !"* fait le pasteur à bout de souffle, *"dépêchez-vous, je crois que c'est la fin..."*. Toute la famille se presse donc dans les escaliers, jusqu'à la chambre du déjà regretté. Maître Folder prendra tout de même le temps de finir son verre avant de rejoindre les autres personnages.

Le mourant gît, tout recroquevillé dans son lit défait. Des tas d'objets divers encombrent les étagères et la commode. Au-dessus de la cheminée, une photo ancienne encadrée d'une très belle femme est suspendue - Nelly Crowley. Le pasteur indique le petit tabouret près du lit à l'aîné des fils Crowley...

"Te voilà enfin, mon... fils," articule avec difficulté le mourant. Il n'a pas ouvert les yeux. Ses mains cherchent celles de son fils. *"Il faut... il faut prendre garde à... surtout, je t'en supplie, fais-le... pour moi et pour ta mère, continue... l'Expérience... Jure-le ! Jure-le moi... le sacrifice...*

jure d'achever ce que nous avons commencé. Jure-le !" (Le jurera-t-il?). Le moribond fait alors signe à son fils de se rapprocher, et lui murmure : *"elle se nourrit de sang, tu sais..."* - il ouvre les yeux et lève la tête, fixant la photo au-dessus de l'âtre : *"Regarde !"* - il serre la main de son fils de toutes ses forces - *"Regarde, l'Expérience..."* - il se redresse -*"elle a déjà... réussi !"*

Alors, dans un craquement sinistre, le portrait de Nelly Crowley dégringole et se brise au sol. Une bûche s'écroule avec fracas. Robert Crowley est retombé dans son lit, les yeux révulsés. Sur son visage, une expression d'extase mêlée d'effroi... Dehors la tempête semble brutalement se déchaîner. Un nouveau craquement se fait entendre, venant du toit cette fois, puis un bruit de chute de pierre... apparemment, une cheminée vétuste vient de tomber...

Sur un "TOC", ou en inspectant la cheminée, un personnage remarquera que la chute du portrait est due à une lézarde de ladite cheminée : la fissure passe juste là où était planté le clou qui maintenait le cadre. Le sous-verre du portrait s'est brisé en heurtant le sol. La photo est signée d'un photographe de Boston, et datée de 1889. Des fragments de briques dégringolent encore dans l'âtre...

LE TESTAMENT

Ann-Margaret (la femme de Charles Crowley) et Mary (celle d'Henry) se chargent de faire la toilette du mort et de le veiller jusqu'au lendemain. Maître Folder veut, en ce qui le concerne, procéder au plus tôt à la lecture du testament, ce, afin de rentrer chez lui avant que la tempête n'ait complètement bloqué les routes : le notaire, une fois tous les intéressés confortablement installés dans le salon, sort une grosse enveloppe cachetée de sa serviette - celle-là même qui lui a été remise par feu Mr Robert Crowley...

"Moi, Robert Crowley, sain de corps et d'esprit, je déclare léguer tous mes biens et ma fortune à celui que je considère comme mon unique héritier..." (là, Folder fait un peu durer le suspens, avec le mauvais goût qui le caractérise) **"...Charles Crowley, mon fils aîné : lui seul est en effet capable de continuer et mener à terme l'œuvre de ma vie. Je charge Maître Jonathan Folder de veiller à l'exécution du dit testament, ainsi qu'à la remise de l'enveloppe ci-jointe en main propre à mon fils Charles."** Le notaire remet alors à Charles Crowley une enveloppe portant la mention **"Pour le docteur Charles Crowley, à n'ouvrir qu'après mon décès. Signé : Robert Crowley".**

Fuyant toute contestation *("je n'y peux rien - si ça n'avait tenu qu'à moi, croyez bien que...")* ainsi que toute explication *("Non, Mr Crowley ne m'a rien dit au sujet de cette 'œuvre' - je ne suis pas chargé d'espionner mes clients vous savez !")*, Maître Folder enfilera cache-col, manteau et chapeau et se précipitera vers la sortie. Mais la porte lui résiste. Il force. La porte s'ouvre et le docteur Marston s'écroule à l'intérieur de la maison...

MEURTRES

Marston est frigorifiée : sa voiture est tombée en panne, bloquée par la neige... Une fois assis devant un bon feu, il explique qu'après sa visite à la ferme, il a aperçu une grande fumée : la maison des Sanders brûlait. Le père et les deux fils ont été assassinés d'une odieuse façon (pas plus de détails en présence de dames, mais ils ont été écorchés vifs...). Mme Sanders était introuvable, et comme la neige retombait de plus belle, il a tenté de revenir vers le Manoir... Un dangereux assassin rôde dans les environs !Marston a les pieds gelés, il ne peut plus marcher.

Dans un craquement sinistre, le portrait de Nelly Crowley dégringola et se brisa sur le sol...

A peine Marston a-t-il achevé son récit que retentit une série de cris perçants, venant des cuisines : ce sont ceux d'Emily Pierce ! Les lourds vantaux refusent de s'ouvrir, il faut enfoncer la porte ou passer par l'extérieur si l'on veut porter secours à la malheureuse !La taille de la porte est de 16. Se mettre à plusieurs pour l'enfoncer ne change rien : seul le personnage ayant la plus grande force voit son action prise en compte.

Si la porte a été enfoncée du premier coup, ou si, passant par l'extérieur, on a cassé un carreau de la porte de service, un seul personnage assistera à la scène suivante, à condition de réussir encore un jet d'idée pour concevoir l'inconcevable : Mme Pierce piaillant au centre de la cuisine, entourée de rats bondissants en tout sens, et, comme courbé par le poids de la cuisinière, le dallage cède brusquement sous ses pieds, et elle s'enfonce dans sa robe, puis dans le sol, se débattant jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un bout de tissu, vite happé par le dallage (Santé mentale : -1d10/-1d3). Lorsque les portes s'ouvrent complètement, la cuisine est vide, exception faite de la dizaine de rats qui fuient dans l'office... Une inspection attentive des lieux ou un TOC permettra au personnage de déceler les détails suivants : le carrelage est en très mauvais état (Landsley ne saura dire si le carrelage était en si mauvais état avant la disparition de Mme Pierce). La porte de service n'a pas été forcée (sauf si un personnage a tenté d'entrer par là), et, si la porte de la cuisine était coincée, c'est parce que le cadre s'est déformé, au point d'en bloquer les vantaux...

LA LETTRE DU VIEUX CROWLEY

Destinée à Charles Crowley, elle lui conseille de s'installer dans la région, et de reprendre sa clientèle, qui lui est très "attachée", et très "prodigue" : il trouvera tous les noms et toutes les adresses dans son bureau. D'autre part, il ne faut en aucun cas parler de l'Expérience à sa femme, même s'il a, lui, toute confiance en elle : elle ne comprendrait pas. Enfin, sa mère est VIVANTE - mais elle est "cachée" : elle participe à l'Expérience, c'est une femme "exceptionnelle" - il faut la nourrir de viande, qu'il faudra acheter lui-même, afin de ne pas intriguer les domestiques. Il faut aussi lui donner ce que lui laisseront de temps en temps certaines de ses clientes - il ne faut JAMAIS chercher à voir Nelly. Il suffira de tout déposer dans le laboratoire. Nelly viendra chercher son dû quand il ne sera pas là - mais il en saura beaucoup plus s'il lit le journal de son père...

DANS LE BUREAU

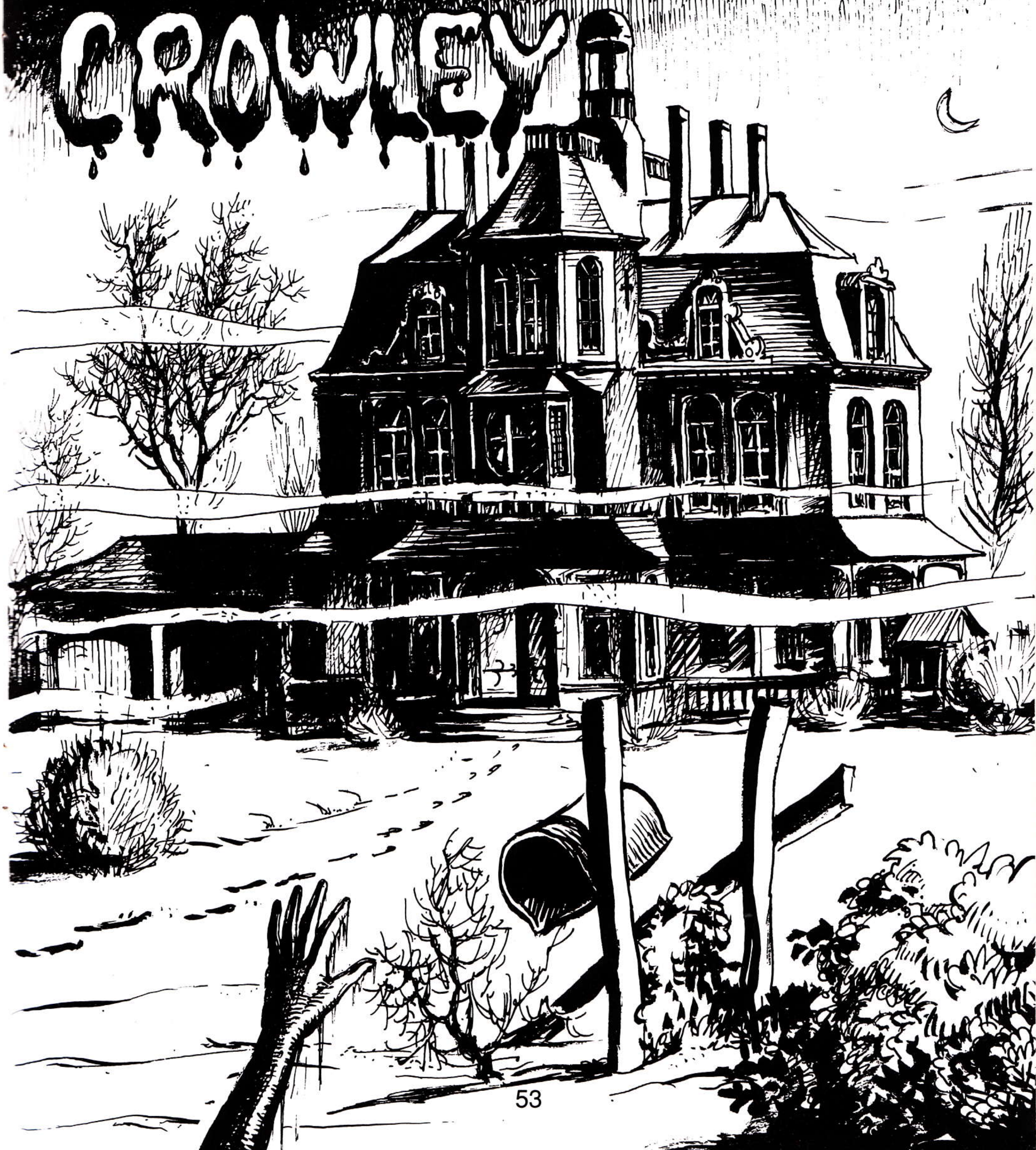
Outre les copies des actes de naissance des quatre fils Crowley, l'acte de mariage de Robert Crowley et de Nelly Jansen, les personnages trouveront derrière une pile de factures diverses une série de lettres soigneusement empaquetées. Il s'agit de femmes de notables de Dover et Portsmouth, ainsi que d'autres, de moindres extractions, priant le docteur Robert Crowley de les débarrasser, elle ou leur fille de "coussins gênants", ou suppliant de leur laisser un délai supplémentaire pour trouver l'argent, et ne rien révéler à leur mari, leur frère ou leur père. Les joueurs devraient alors comprendre que Robert Crowley pratiquait des avortements clandestins et faisait ensuite chanter ses clientes. C'est donc ainsi qu'il a pu financer en grande partie les études de ses fils... (Santé Mentale pour les fils de Crowley seulement s'ils apprennent ces détails -1d3/-1).

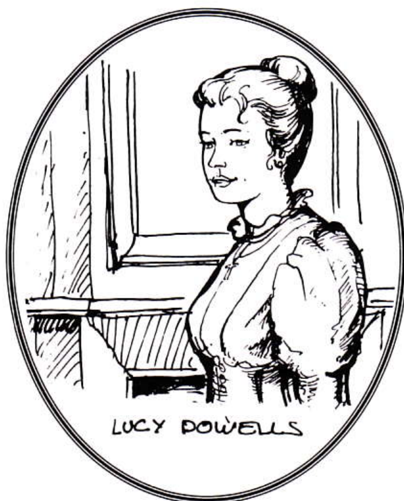
Si les personnages fouillent les chambres des domestiques, ils découvriront, soigneusement cachés sous le lit, un sac et une valise en carton appartenant à Lucy Dowells, la bonne qui était censée être partie le matin même... Si les PJ ne font pas cette découverte eux-mêmes, c'est Landsley qui le leur annoncera, stupéfait...

LE LABORATOIRE

Les clefs du laboratoire sont dans un tiroir

L'EXPERIENCE DU DOCTEUR CROWLEY





de la table de nuit de Robert Crowley. Elles ouvrent la petite porte au fond de la cave (qu'on ne peut enfoncer à coups d'épaule, car elle est trop solide), ainsi que les tiroirs et les armoires du labo. Celui-ci est encombré d'un équipement médical assez élaboré, mais probablement inutilisé depuis plus d'un an. Des produits chimiques (dates éventuelles d'utilisation périmées) et des dossiers incompréhensibles remplissent les armoires et les étagères. Dans un des tiroirs de la table d'étude, Robert Crowley a rangé son journal personnel. Sur la première page, il y a inscrit la phrase suivante : *"Dans ce livre est consigné le récit d'une vie vouée à la vie et à la science..."*

A L'ASSASSIN !

Les personnages n'auront guère le temps d'en lire plus : un grincement, accompagné d'une série de craquements et de crissements montera dans les murs - puis un bruit affreux éclatera dans le salon, au rez-de-chaussée - l'instant d'après des cris de femme retentiront à l'étage !

Si un investigateur est resté auprès de Marston dans le salon, il entendra lui aussi les craquements monter d'en dessous, puis un grincement affreux, des bruits de chute de pierres venant de la grande cheminée, dont le manteau se fissurera... dans un fracas de brique, de suie et de brandons enflammés... Procéder à un jet d'idée pour les occupants de la pièce - aucun des PJ ne verra quoi que ce soit. Si ce jet est raté, le personnage ne saura si quelqu'un ou quelque chose a bondi hors de la cheminée, pour traverser la pièce et défoncer la fenêtre... Si le jet d'idée réussit, l'investigateur réalisera pleinement qu'il a vu une sorte de boule de crochets visqueux jaillir en hurlant du fond de la cheminée, lacérant tout sur son passage (Santé Mentale -2d6/-1). De plus, s'il se trouve à côté de la cheminée, ou sur le passage de la bête, le personnage devra réussir un jet d'Esquive ou subir 3d6 points de dommages. Le docteur Marston était assis juste devant la cheminée...

En entendant le bruit au rez-de-chaussée, les deux femmes qui veillaient le mort ont voulu sortir. Or la porte était elle aussi bloquée. Prise de panique, Ann-Margaret et Mary Crowley crieront et appelleront au secours tant que personne ne les aura délivrées : le cadre de la porte s'est une fois de plus affaissé, bloquant l'ouverture de la porte...

Le salon est complètement ravagé. La cheminée s'est effondrée, la neige entre par la fenêtre défoncée.. Marston gît, déchiqueté, à mi-chemin entre la cheminée et la fenêtre. Si la tempête s'apaise, la température extérieure est en chute libre. La nuit est tombée et il y a une trentaine de centimètres de neige en train de geler. Le téléphone est coupé, et les voitures, trop froides, refusent de démarrer. Les personnages ont donc toute la soirée pour organiser leur défense, et même pour lire le journal de Robert Crowley...

LE JOURNAL DE ROBERT CROWLEY

Robert Crowley obtient son diplôme de médecine en 1881. Il s'oriente vers la chirurgie, et exerce à l'hôpital central de Boston. Il se marie en 1890 avec une sage-femme, Nelly Jansen, fille d'un pharmacien. Il est alors un chirurgien renommé. De leur idylle naissent Charles (1890), Henry (1891), puis Percy (1894) et Clive (1898). Ils engagent une nourrice, Susan Roomerson.

De 1896 à 1898 sévit une fièvre responsable du décès de nombreuses mères sur le point ou ayant accouché dans le service d'obstétrique de l'hôpital central de Boston. Crowley tentera alors avec d'autres médecins de trouver l'origine de cette maladie, mais, à l'issue de ses recherches, il découvre que certains "germes" prolongent la vie dans certaines tissus féminins, et même, la ferait croître, bien après la mort de la mère, si on la maintenait dans un milieu adéquat !

Si l'épidémie finit par être enrayée (il semblerait qu'une mauvaise hygiène en fut essentiellement la cause), Crowley poursuivit ses recherches, tout particulièrement sur les morts-nés. Cette année 1902, Nelly lui avoue se livrer à des avortements clandestins, plus par pitié que par intérêt, affirme-t-elle. Mais Crowley comprend alors le profit que ses recherches peuvent tirer de cette activité, et pousse Nelly à exercer plus fréquemment, puis propose lui aussi ses services... Ce manège ne dura pas longtemps : Robert et Nelly furent contraints l'année suivante de démissionner de leur poste à l'hôpital, la direction ayant eu vent de leurs activités, mais désirant éviter le scandale. Leurs enfants resteront en pension à Boston, pour leurs études, ils auront même un tuteur, Mr Donald Douglas - mais les parents doivent changer d'air.





Pour Robert Crowley, le monde entier s'écroule : sa carrière est brisée, l'expérience de sa vie est sur le point d'échouer alors qu'il avait presque réussi, réussi à créer la Vie, à égaler Dieu lui-même. Il avait bien racheté un manoir à Sommersworth, mais comment sauver les souches de vie qu'il a conçues ? Nelly lui ordonne alors d'arrêter ses "bêtises", de jeter le fruit de ses recherches dans le puits. Au cours de la dispute, Crowley blesse gravement sa femme à la tête. Elle est enceinte. Il est impossible de la sauver, aussi Robert Crowley décide-t-il d'utiliser le corps de sa femme pour poursuivre ses expériences.

1904. Crowley s'est installé comme médecin à Sommersworth. En fait, il exerce surtout à Dover et Porsmouth. Il a repris le métier de "faiseur d'anges" qu'avait jadis exercé sa femme. Officiellement, celle-ci a disparu lors du voyage qu'elle faisait pour le rejoindre à Sommersworth. Comme, à l'époque, un maniaque sévissait, la police ne soupçonna jamais le bon docteur. Crowley refusera toujours de revoir ses fils. Il finit par croire que Nelly est encore vivante, qu'elle l'aide de son plein gré pour poursuivre l'Expérience, qu'elle l'y oblige même...

Scientifiquement, c'est le rêve : sous l'action des germes, le corps de Nelly a survécu, bien qu'il s'en dégage une puanteur horrible. Elle repose dans une cuve, installée dans la partie la plus basse du laboratoire. Une excroissance grandit jour après jour, "nourrie" par Crowley avec les cellules fraîches provenant des avorte-

ments qu'il a pratiqués. En 1905, il sera pris de panique au vu de la taille de la bête, et murera l'accès à la cuve. Mais il est trop tard pour reculer : toutes les nuits, "Nelly" le lui rappelle, elle pleure comme un bébé dans les murs, elle pleure, comme le bébé qu'ils auraient dû avoir alors...

La lecture du journal coûtera 1d6 points de santé mentale - 1 point seulement si le jet a été réussi, le double si le lecteur est un ou une Crowley.

DANS LA NUIT

Au beau milieu de la nuit, les étranges crissements dans les murs se refont entendre. Les personnages qui sont encore debout à cette heure percevront comme un bruit de petites pattes dans les couloirs : deux ou trois rats grimpent précautionneusement les escaliers... ils vont se réfugier au grenier. C'est alors que Mary Crowley entend les pleurs d'un bébé résonner dans les murs.

Si elle n'a pas passé le début de la nuit avec Henry dans le lit conjugal, elle se sera rendue dans le chambre pour y chercher un tricot par exemple... Brutalement, le parquet craque et le grand lit se déplace violemment vers la cheminée, tentant de s'y enfoncer à toute force avec ses occupants, ou se projetant sur ceux qui sont dans la pièce, et tout particulièrement Mary, afin de les récupérer. La porte est bien sûr bloquée. Ceux qui se retrouvent dans le lit s'enfonçant dans la cheminée subissent l'équivalent d'une attaque de lutte ou de constriction. Pour en réchapper, il leur faut réussir un jet de Force contre une Force de 18 sur la table de résistance, puis bondir hors du lit sur un jet d'Esquive. Sinon, les personnages pris au piège subissent 2d6+1 points de dommages par round (Santé Mentale : -1d6 /-1 si jet d'idée réussi).

Une fois Mary Crowley hors de la pièce ou broyée, l'attaque cessera. Les survivants pourront constater que le parquet est très abîmé (au point que chacune des lattes du plancher peut être retirée en plusieurs morceaux : elles sont toutes déclouées...). Quant au tapis, il a été repoussé dans un coin de la chambre.

NOTRE PERE

Le père Harold ne supportera pas l'anormalité de cette nouvelle tentative de meurtre : il criera au démon de se retirer, martèlera les murs à coups de crucifix, et, sa tête ayant heurté la paroi du couloir, il s'écroulera... il a un long clou noir planté entre les deux yeux, alors qu'il n'y avait rien là où il s'était cogné le front ! (Santé Mentale : -1d3/-1 ; tous les PNJ paniquent). Folder redescend l'escalier à toute vitesse, entraînant avec lui Rosemary Crowley, trop épouvantée pour réagir. Au même instant, Landsley hurle qu'il faut monter au grenier (les rats ont toujours fui la chose, or, c'est au grenier qu'ils sont à présent...). Celui qui suivra Folder et Rosemary tombera, à moins de réussir un jet de Sauter : le tapis s'est mis à descendre tout seul ! En cas de chute, -1d6 points de vie...



AU GRENIER

...ou dans n'importe quelle autre salle où les personnages auront cru bon de se réfugier... Une fois les issues verrouillées, les rescapés auront quelques longues minutes d'attente devant eux. Puis, avec un grincement sinistre, une lame de plancher se déclouera lentement. Landsley, craquant à son tour (ou mû par une réaction de défense tout à fait légitime) se précipitera, la hache à la main (il l'avait prise pour défoncer la porte de la chambre où Mary Crowley était enfermée, par exemple). Il l'abattra à plusieurs reprises sur la planche (sur un TOC réussi, un personnage pourra apercevoir au troisième coup de hache une petite flaque de sang s'agrandir au point d'impact...).

A peine Landsley s'est-il arrêté de frapper, qu'une autre planche du sol se met à grincer - le maître d'hôtel s'élance à nouveau, et abat la hache, mais, au premier coup, c'est un jet de sang brûlant qui jaillit du plancher (Santé Mentale : -1d6/-1)... Dans un concert de grincements, Landsley fait voler en tout sens des éclats de bois, hurlant et pleurant au milieu des éclaboussures sanguinolentes, jusqu'au moment où...

Les grincements s'arrêtent, le sang retombe. Landsley frappe encore et encore le sol tout autour de lui, quand brutalement la hache passe totalement au travers du plancher - et à sa suite le maître d'hôtel, la tête la première, qui s'enfonce en battant des jambes : *"Mais sortez-moi de là, bon dieu !"* hurle-t-il... Les sauveteurs éventuels pourront se saisir de ses jambes, mais une force irrésistible retient le pauvre Landsley, jusqu'à ce que... les jambes leur restent entre les mains, seulement les jambes (Santé Mentale : -2d4/-1)...

Si, après cette vision, les rescapés tentent de s'enfuir, la chose les attendra dans le couloir : le tapis partira violemment en arrière, en direction du fond du corridor, entraînant ceux qui n'auront pas été assez agiles (Esquive) pour s'en dépêtrer. Au fond du corridor, une poutre s'abattra sur les deux ou trois infortunés (Attaque à 75%, esquive possible, 3d10 de dommage, un seul personnage peut être tué de cette manière).

Au même instant, un faisceau de tentacules griffues jaillira des parois du couloir, enchevêtrant une des femmes restées en retrait par rapport au tapis (Ann-Margaret par exemple). Elles se rétracteront

brusquement, emportant chacune un morceau du corps de l'infortunée dans les méandres des entre-murs de la maison (Santé Mentale -1d3/-1d8+1, le double pour le mari de la victime, ici Charles Crowley)...



DANS LA REMISE A OUTILS

Mais que sont devenues Rosemary et Maître Folder ? Celui-ci a entraîné la jeune femme dans le garage attenant à la maison : d'après lui, ils y seront en sécurité. Mais il y fait froid, si froid... Jonathan Folder n'est plus tout à fait dans son état normal, sa raison ayant mal supporté les derniers événements. Il va être soudainement pris d'une sorte de frénésie lubrique... Si personne n'intervient rapidement, la pauvre Rosemary se fera violer dans la remise à outils... Elle ou son sauveteur a donc à sa disposition un certain nombre de marteaux, tournevis, scies...

QUE S'EST-IL PASSE ?

Robert avait créé la vie. Mieux, il avait créé une créature capable d'engendrer elle-même la vie, à savoir d'autres monstres. Mais cela, Robert Crowley ne put en être certain qu'en son dernier instant, lorsque le premier enfant issu de la bête jaillit du toit de la maison par le conduit de la cheminée - d'où la chute du portrait de Nelly Crowley. Le "bébé" partit folâtrer du côté de chez Sanders, où il fut accueilli par Mme Sanders à coups de lampe à pétrole, ce qui n'était guère prudent, vu qu'on venait de leur livrer leur provision de fuel.

La créature créée par Crowley avait grandi depuis sa naissance en 1904. Même si Robert avait cru pouvoir en stopper la croissance en condamnant l'accès à la cuve d'expérimentation et en arrêtant de nourrir le monstre, il était déjà trop tard : la bête disposait de nombreux appendices et s'insérait peu à peu entre les murs, les sols, les plafonds. Elle pouvait s'approvisionner en chair directement dans la rivière, par la nappe phréatique. Grâce à son réseau de tentacules et de griffes, elle peut écarter les dalles, les planches et les moellons, déplacer le mobilier...

Si la créature peut procréer, elle ne peut le faire seule : il lui faut des corps de femmes. Ainsi le premier "bébé" fut créé à partir du corps de Lucy Dowells, la bonne que l'on croyait partie le matin même. C'est en effet ce qu'elle s'apprêtait à faire, et, pour cela, elle avait préparé la veille ses bagages, qu'elle avait soigneusement cachés sous son lit, afin que les autres domestiques n'aillent lui chercher des noises. La créature l'attendait dans la salle d'eau... Le second "bébé" fut créé à partir de la cuisinière, Mme Pierce. A sa sortie, par l'âtre du salon, il tua Marston.

FUIR

Rosemary a supplié son sauveur de l'emmener loin d'ici. Tous les rescapés désireront sûrement en faire autant. S'ils décident d'utiliser les voitures, l'énergie du désespoir (à savoir la Chance ou la compétence "Electricité") pourvoira peut-être au démarrage. De toutes manière, toute voiture sera bloquée un peu plus loin par la neige gelée, et les passagers devront continuer à pied. C'est alors que surgira des glaces le meurtrier de Marston...



INCENDIER

La meilleure défense est, paraît-il, l'attaque. Tenter d'incendier la maison sera sans doute la première idée qui viendra à l'esprit des joueurs. Ce sera plus difficile à mettre en œuvre qu'ils auront pu le croire au premier abord : les réserves de fuel sont à la cave et au garage. Le contenu des quatre ou cinq bidons devra être soigneusement répandu à travers toute la maison, car, si le feu ne gagne pas suffisamment vite l'ensemble du bâtiment, la créature l'étouffera sous une masse de matière organique rosâtre. Dans un même temps, elle bloquera toutes les issues et tentera de rabattre les incendiaires vers leur ouvrage, en provoquant des éboulements, en jouant des tentacules etc. Détruire la maison ne signifiera pas forcément avoir détruit la créature : ses organes vitaux sont ancrés en dessous des caves : elle pourra se détacher des fondations, et fuir par la nappe phréatique (à vous d'écrire "Le Retour de l'Expérience du Docteur Crowley" dont l'action se situerait à Boston ou à New-York...).

DETRUIRE

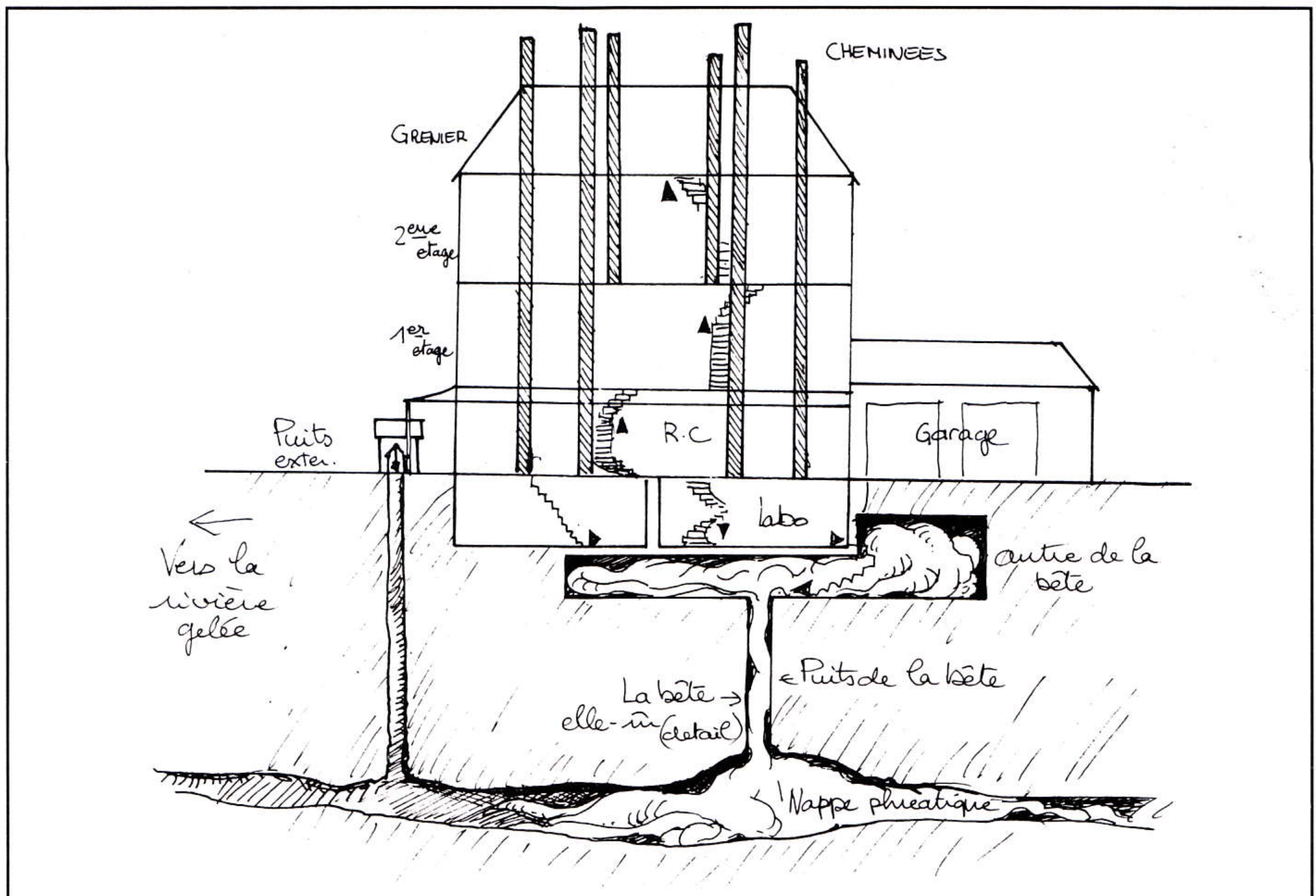
Le seul moyen de mettre véritablement fin à cette abomination est de détruire au moins l'un de ses organes vitaux. Son cœur est le plus accessible : il bat au fond d'un puits ouvert dans la partie la plus basse du laboratoire de Robert Crowley (celle qu'il a murée en 1905). Lorsque les personnages tenteront de rouvrir l'accès (dissimulé derrière une étagère), des cris de bébé retentiront. Le round suivant, des jets d'acide "digestif" pulseront du plafond (1 point de dommage par round d'exposition, tant que les parties touchées n'ont pas été lavées à grande eau - 1 point d'apparence en moins également par round dû à la défiguration). Considérez que le mur a 20 points de vie quant à sa destruction.

De l'autre côté, la salle est entièrement tapissée d'une substance rouge sombre, visqueuse, donc très glissante. Un dérapage éventuel s'achèvera juste au bord, ou carrément dans le puits suivant l'agilité du courageux investigateur. Au fond de la salle, une gigantesque boursouflure rosâtre abrite le troisième "petit" monstre en gestation. A trois ou quatre mètres du bord du puits, une poche rouge vif monte et descend - c'est le "cœur". Un seul coup de pied dedans le transperce - le sang qui le gonflait jaillit alors à travers la pièce (gare à la noyade) - et le petit monstre se frayera à coups de griffe un chemin jusqu'aux meurtriers. La maison commencera à s'effondrer avec les derniers spasmes de la bête...

EPILOGUE

Sommersworth ou la plus proche ferme est à trois heures, au moins, de marche, à





condition de savoir vers où marcher... A chaque heure, les survivants devront réussir un jet de constitution pour ne pas mourir de froid (CONx3) et un jet de Chance pour ne pas rallonger leur voyage d'une heure (seul celui qui guide procède au jet). Une fois le soleil levé, les personnages ne craignent plus rien. Ceux qui auront simplement fui la maison récupéreront 1d6 points de Santé Mentale en retrouvant la civilisation. Ceux qui ont réussi à incendier le manoir regagneront 2d6 points, même si leur combat n'est pas tout à fait achevé. Ceux qui ont tué la bête retrouveront 6+1d6 points de Santé Mentale.

Ce scénario fut joué lors de la seconde session du Premier Triathlon Cannois du Rôle, dont je remercie tous les participants pour leur remarquable "Fair-Play" face au massacre...

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Charles Elmer Crowley - L'aîné et le plus brillant des quatre fils de Robert Crowley. Il a choisi la profession de son père, bien que celui-ci ne le lui ait jamais conseillé, ni même suggéré. Ses études ont été exemplaires. Sa demande de poste à l'Hôpital Central de Boston (où son père exerça entre 1883 et 1903) fut refusée, sans aucune explication de la part de la direction, aussi dut-il quitter la ville de son enfance, pour travailler dans les services hospitaliers new-yorkais. C'est un homme qui a une très haute opinion de sa profession, pour qui le serment d'Hyppocrate n'est pas un vain mot : il a décidé de vouer sa vie à sauver celle des autres. Il s'est marié en 1917, avec une jeune fille de la haute société, Ann-Margaret Landsfield, la fille d'un grand patron du textile. Un symbole de sa réussite sociale en quelque sorte. Charles a 31 ans lorsque commence cette aventure (il est né en 1890).

FOR : 15, DEX : 16, INT : 14, Idée : 70%, CON : 12, APP : 11, POU : 12, Chance : 60%, TAI : 14, SAN : 99, EDU : 15, Connaissance : 75%, Points de Vie : 13, Bonus dommage : +1d4, Points de San : 60. Bibliothèque : 40%, Botanique : 30%, Chimie : 15%, Conduite Auto : 50%, Discussion : 30%, Diagnostiquer : 45%, Esquiver : 32%, Pharmacologie : 50%, Premiers Soins : 50%, Psychologie : 20%, Soigner empoisonnement : 40%, Soigner maladie : 45%, TOC : 25% - aucune arme.

Henry Marcus Crowley - second fils des Crowley, il est lui aussi très doué, mais dans un autre domaine : c'est un prince du verbe et de la faconde. Il est devenu avocat. Très affable par nature, il est également doté d'une bonne dose de cynisme : pour lui, les mots sont des valises, qui contiennent ce que l'on veut bien leur faire contenir - Henry est capable de défendre une thèse avec la dernière énergie, puis de la démolir l'instant s'après avec la même sincérité apparente. Il s'est marié en 1914. Ce fut un coup de foudre à l'époque ; c'est à présent une "erreur de jeunesse". "L'élue de son cœur se nomme Mary Auston. C'est une jeune femme très timide à qui il mène la vie dure à présent, furieux qu'il est d'avoir été "privé de sa liberté. Né en 1891, il a 30 ans.

FOR : 11, DEX : 13, INT : 16, Idée : 80%, CON : 13, APP : 15, POU : 8, Chance : 40%, TAI : 11, SAN : 99, EDU : 19, Connaissance : 95%, Aucun bonus aux dommages, 12 points de vie, 40 de Santé Mentale ; Baratin : 65%, Bibliothèque : 55%, Comptabilité : 20%, Crédit : 45%, Discussion : 40%, Droit : 80%, Ecouter : 35%, Eloquence : 95%, Esquiver : 26%, Anglais : 95%, Psychologie : 35%, TOC : 25% - aucune arme.

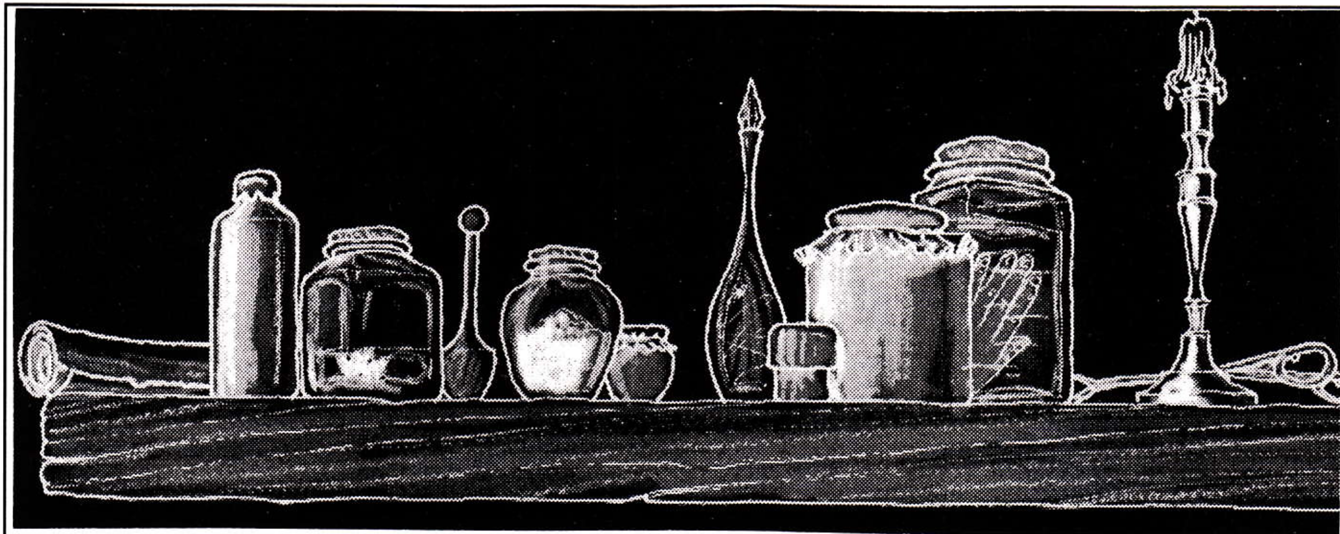
Percy Crowley - troisième des fils Crowley, il est né en 1894. Quitta très tôt le collège, au grand désespoir de sa nourrice, à la grande colère de son tuteur : sa personnalité écorchée ne supportait pas le carcan de l'internat. Ce fut donc une série de fugues. Depuis, l'enfant terrible s'est rangé. Il s'est marié avec une institutrice du New-Jersey, Rosemary Collins, en 1918. Il est aide-comptable chez les téléphones Bell. Sa femme a joué un grand rôle dans la stabilisation de son psychisme.

FOR : 15, DEX : 9, INT : 10, Idée : 50%, CON : 6, APP : 11, POU : 10, Chance : 50%, TAI : 17, SAN : 99, EDU: 10, Connaissance : 50%, Bonus aux dommages : +1d4, 12 points de vie, 50 points de Santé Mentale ; Baratin : 25%, Comptabilité : 40%, Conduite Auto : 30%, Crédit : 35%, Discussion : 35%, Droit : 15%, Eloquence ; 25%, Histoire : 55%, Marchandage : 45%, TOC : 25% - aucune arme.

Clive Crowley - c'est le plus jeune des fils Crowley? Né en 1898, il a choisi de devenir journaliste - mais il est cantonné aux chiens écrasés du New-York Times (ce qui n'est déjà pas si mal diront certains...).

Il vient juste de se marier avec une danseuse de revue, Lily Farmer - ce qui a bien sûr fait grand scandale dans la famille. Qu'importe, ils s'aiment, et ils attendent d'ailleurs un enfant. Clive est un joueur et un grand fumeur. Il s'emporte facilement lorsqu'on critique ses décisions - de là, peut-être, sa stagnation professionnelle.

FOR : 13, DEX : 12, INT : 12, Idée : 60%, CON : 13, APP : 14, POU : 14, Chance : 70%, TAI : 14, SAN : 99, EDU: 14, Connaissance : 70%, Bonus aux dommages : +1d4, 14 points de vie, 70 points de Santé Mentale ; Baratin : 35%, Bibliothèque : 50%, Conduite Auto.:



45%, Discussion : 52%, Eloquence : 40%, Esquiver : 24%, Anglais : 93%, Mécanique : 40%, Nager : 45%, Psychologie : 73%, Coup de poing : 70% (Domm : 1d3, Parade : 50%) - aucune arme.

Lily (Celesta) Crowley - née Farmer. C'est la femme de Clive Crowley. Elle est née à Philadelphie en 1898 - elle a donc le même âge que son mari - mais elle est au moins dix fois plus adulte sous des dehors excentriques. Elle a la répartie facile, encore que sa grossesse l'ait fatiguée ces derniers temps. Elle reste la plus belle des quatre épouses Crowley, et le sait. Elle tient énormément à son mari. Danseuse de revue à New-York il n'y a pas si longtemps, elle avait été surnommée "la petite fermière" (ce à quoi elle répondait généralement que cela valait mieux que de n'être qu'une poule - ou qu'un gros dindon...).

FOR : 10, DEX : 15, INT : 17, Idée : 85%, CON : 11, APP : 18, POU : 14, Chance : 70%, TAI : 12, SAN : 99, EDU: 13, Connaissance : 65%, 12 points de vie, 70 de Santé Mentale, Baratin :44%, Chanter : 44%, Conduire Auto.: 30%, Crédit : 54%, Discrétion : 30%, Ecouter : 30%, Eloquence : 44%, Esquiver : 45%, Psychologie : 44%, TOC : 34%, Coup de pied : 50% (Domm. 1d6) - aucune arme.

Note au Gardien des Arcanes concernant les personnages principaux - les caractéristiques données ici sont tout à fait facultatives : si vos joueurs ont choisi d'incarner l'un des quatre fils Crowley ou Lily, laissez leur tirer leur personnage normalement, à condition que le résultat concorde à peu près aux personnages précités (en gros, Charles Crowley doit être médecin, et tous doivent être mariés). Vos joueurs peuvent aussi décider de jouer l'une des trois autres Mme Crowley. Faites alors en sorte au cours du scénario de toujours leur laisser une chance (éviter l'écartèlement automatique dans la scène du "Tapis Roulant" par exemple). Vous n'êtes pas obligé de suivre strictement à la lettre le scénario - et vos joueurs ne le feront sûrement pas...

SECONDS ROLES

Ann-Margaret Crowley - née Landsfield - FOR : 7, DEX : 10, INT : 11, CON : 10, APP : 14, POU : 12, TAI : 11, SAN : 99, EDU: 12, Points de vie : 11, Santé Mentale 60% - aucune compétence particulière.

Mary Crowley - née Auston - FOR : 5, DEX : 9, INT : 9, CON : 9, APP : 11, POU : 10, TAI : 9, SAN : 99, EDU: 10, Points de vie : 9, Points de Santé Mentale : 50 - encore moins de compétence particulière.

Rosemary Crowley - née Collins - FOR : 10, DEX : 11, INT : 13, CON : 13, APP : 12, POU : 13, TAI : 10, SAN : 99, EDU: 13, Points de vie : 12, Points de Santé Mentale : 65 - Psychologie : 40%, TOC : 35%.

Jonathan Folder - *LE* notable de Sommersworth. Quelqu'un de très conscient de son importance. Ventripotent, vêtu très chic, amateur de belles femmes, mais hélas, marié. Il n'est au courant de rien, ne sait rien, mais vous dira tout.

FOR : 10, DEX : 10, INT : 12, CON : 12, APP : 9, POU : 11, TAI : 9, SAN : 99, EDU: 14, Points de vie : 11, Points de Santé Mentale : 55.

Jack Landsley - maître d'hôtel du "Manoir Crowley". Il a remplacé, voici un mois, un certain Harry Morrisson, qui quittait la maison pour raison de santé... Landsley assure son service avec un grand professionnalisme (apparent - de toute manière, il n'y a jamais rien à faire), sans se départir d'une certaine morgue, qui, selon lui, convient à l'atmosphère des lieux. Il ne connaît pas bien la maison, seulement le domaine (c'est la cuisinière qui doit s'occuper du Manoir, d'après lui). Il sait que le docteur Crowley avait mauvaise réputation, mais il ignore pourquoi. Dernièrement, Maître Folder a engagé une bonne à tout faire, Lucy Dowells, qui n'a absolument rien fait, puisqu'elle s'est contentée de repartir le matin même en catimini sans même emporter l'argenterie.. Landsley ne l'a pas vue partir.

FOR : 16, DEX : 12, INT : 11, CON : 15, APP : 11, POU : 12, TAI : 15, SAN : 99, EDU: 10, Points de vie : 15, Points de Santé Mentale : 60 - Electricité : 35%, Esquiver : 24%, Mécanique : 50%, TOC : 40% - Landsley a 41 ans.

Joseph Marston - Praticien moyen, il est nouveau dans la région, et a souffert de la concurrence du vieux Crowley - il le soupçonnait d'ailleurs de se livrer à des pratiques médicales illicites et amorales (à savoir, les avortements. Fort heureusement, avec l'âge, et la santé déclinante, son adversaire a finalement... décliné. Marston est à présent certain de son importance, en tant qu'unique médecin de Sommersworth... Il a 31 ans.

FOR : 13, DEX : 14, INT : 14, CON : 13, APP : 12, POU : 15, TAI : 12, SAN : 99, EDU: 16, Points de vie : 13, Points de Santé Mentale : 75. Diagnostiquer : 45%, Premiers Soins : 50%, Soigner Empoisonnement : 35%, Maladies : 40%.

Le Pasteur Harold - Il est à Sommersworth depuis trente ans, mais ignore tout des activités du vieux Crowley. Il ne fait pas crédit aux commérages et aux rumeurs, d'autant plus qu'il n'en a jamais eu confirmation dans ses confessions. C'est un homme posé, réfléchi, peu enclin aux délires de "l'irrationnel" - mais plus fragile qu'on pourrait le croire...

FOR : 12, DEX : 9, INT : 12, CON : 15, APP : 11, POU : 6, TAI : 14, SAN : 99, EDU: 13, Points de vie : 15, Points de Santé Mentale : 30.

Mme Pierce - Emily Pierce n'a été engagée comme cuisinière au manoir Crowley que depuis deux mois. Elle le trouve aussi lugubre que le propriétaire des lieux. Elle se refuse à faire le ménage de la part inoccupée du manoir, et ne descend jamais à la cave à cause des rats. Elle est cuisinière et pas femme de charge, c'est donc au Maître d'Hôtel de s'occuper de tout ça. Si ça ne tenait qu'à elle, elle serait déjà repartie, et plus vite que la bonne, mais il faut bien vivre. Mme Pierce est une femme imposante, d'une cinquantaine d'années.

LES MONSTRES

Second "bébé" - la Lacération: 45% (domm. 2d6) - trois attaques par round. 20 points de vie. FOR : 18, DEX : 19, INT : 3, CON : 20, TAI : 20 - Déplacement : 10 (rampe et court à la fois...).

La Créature de Crowley - Griffes : 35% (domm. 2d6), 1d6 att/round. Enchevêtrement : 35% (écartèlement/mort automatique), Constriction : 35% (domm. 2d6+1), Acide : 50% (-1 point de vie/round).

Troisième "bébé" - Lacération : 25% (Dommages : 2d3) - 2att/round. 10 points de vie. FOR : 9, DEX : 10, INT : 1, CON : 10, TAI : 10 - Déplacement : 6

◊◊◊

WARHAMMER BATTLE

Quand le fantastique se met à... table

Alain BERARD

Pourquoi et comment peut-on jouer au jeu de guerre avec figurines fantastiques ?

Voilà une question que se posent de nombreux joueurs actuels de Donjons Dragons ou dérivés.

Eh bien, mes amis, c'est simple : c'est pour enfin se sortir de vos caves humides et morbides, faire éclater vos pauvres petits poumons frileux dans les trompettes de la Renommée, c'est pour échanger vos *"Ça, là, ça tape à combien ?" "Ouaf, clic, je frappe, crac je prends le trésor !"* par *"Avec moi ma garde noire et par les cornes de Belzébuth, en avant !"* C'est l'air des plaines, la véritable dimension des héros, la gloire quoi !

D'une manière un peu moins grandiloquente, c'est surtout un moyen de toucher du doigt une autre dimension de vos campagnes, la dimension collective, trop souvent ignorée au profit de l'individualisme du jeu de rôle. De plus, et cela n'est pas à négliger, il y a sans conteste un niveau esthétique supérieur à la manœuvre de groupes de figurines peints avec soin, qui, isolées, ne rendent pas la même impression qu'au milieu d'un décor et avec d'autres troupes. Enfin et surtout, il y a le jeu, la victoire ou la défaite.

Dans le milieu encore fermé du jeu d'histoire avec figurines, lorsqu'on parle du jeu fantastique, le premier nom de règle qui vient à l'esprit est Warhammer. Je crois pouvoir affirmer, sans prendre trop de risques, que la très grande majorité des joueurs de fantastique pratiquent cette règle.

A mon sens, il y a à cela trois raisons distinctes. Tout d'abord, c'est la seule règle sur le marché, du moins jusqu'à ces derniers mois, où l'on vit apparaître "l'Arc et la Griffe". Entendons-nous bien, par seule, j'entends seule commercialisée en grande série, car il existe bien sûr quelques règles anglaises ou américaines de bonne valeur mais pratiquement introuvables en France. J'en reparlerai peut-être.

Ensuite Warhammer a été traduit en français et ceci, fort bien, il faut le souligner. Enfin, le "produit" a la chance d'être "soutenu" par une marque de figurines célèbres, "Citadelle" pour ne pas la nommer, qui a créé une ligne de figurines spéciales particulièrement réussies, je pense en particulier aux séries "Regiments of Renown".

Tous ces facteurs réunis contribuent à faire de Warhammer Battle le best seller du jeu de guerre fantastique. A ce propos, je crois que nous laisserons tomber le vocable "Jeu d'histoire" même si, il y a peu, un de mes adversaires me soutint que s'il jouait ainsi, c'est qu'"historiquement", les orques se battaient comme cela !... Je serais curieux de rencontrer son professeur d'histoire.

Passons plutôt à la règle proprement dite de Warhammer. Elle se présente sous l'aspect de trois livrets séparés, rassemblés dans une boîte de carton. L'ensemble, dès le premier abord, dégage une impression de solidité et de "richesse", renforcée encore par la décoration de la boîte et des livrets. Le tout rend la règle très attirante dès le début de l'étude.

Les trois livrets en question concernent respectivement le **combat**, la **magie guerrière** et le **bestiaire de bataille**, ce dernier détaillant les caractéristiques de chaque race.

L'intérêt d'une séparation en trois de l'énorme pavé que serait la règle reliée en un seul morceau est évident : cela permet beaucoup plus de souplesse aux joueurs qui peuvent rapidement et facilement plonger dans un des fascicules très maniables. Pendant que nous en sommes à l'aspect esthétique, il faut souligner la clarté de présentation de chaque fascicule. Ainsi le texte très aéré est encore rehaussé par des titres de chapitre très visibles, et l'ensemble est illustré de dessins parfois superbes. De même, les auteurs n'ont pas hésité, pour éclaircir leurs indications, à utiliser une profusion de schémas explicatifs très clairs, rendant ainsi le tout très attrayant et compréhensible, même pour un simple d'esprit dans mon genre (N.D.L.C.: meuh non meuh non, pas simple d'esprit quand même !).

A part, les dés, tout, enfin presque, est dedans. En effet, il manque les figurines et la table, mais là je crois qu'il ne faut pas être trop exigeant... Quoique !

Puisque nous y voilà, attaquons, c'est le mot juste, le premier livret : **le COMBAT.**

Le livret en question est divisé en trois parties distinctes, permettant de progresser peu à peu vers une maîtrise parfaite du jeu. Ces trois sections sont Règles de Base, Règles Avancées et Règles expertes.

Les **Règles de Base** donnent aux joueurs tous les éléments concernant la mise en œuvre d'une partie, soit : l'échelle (2,5 cm ou un pouce anglais représente 2,00m en réalité), les dés nécessaires (nombreux quand même !), le champ de bataille (décor etc), les caractéristiques de combat, l'organisation des troupes, la séquence de jeu, le mouvement et ainsi de suite. Essayons de survoler point par point cet ensemble de règles.

Sur le choix de l'échelle, je n'aurais rien à dire, si ce n'est que l'échelle des hauteurs de figurines est sensiblement la même que celle des distances et que la partie se fait avec une figurine équivalente à une créature.

Sur les dés, rien de spécial, par contre, pour le décor, il me semble que les systèmes proposés sont excellents et que surtout chaque joueur devrait être convaincu de l'importance de la qualité esthétique de l'ensemble d'une partie.

Passons aux caractéristiques de combat : chaque créature de Warhammer possède des caractéristiques propres à sa race et à son statut. Les caractéristiques sont les suivantes : le potentiel de mouvement, PM (c'est sa rapidité de déplacement), sa capacité de combat, CC (comment elle frappe et surtout si elle est efficace ou pas), sa capacité de Tir, CT (son habilité aux armes de jets), sa Force (les dégâts qu'elle peut infliger), son Endurance (la difficulté de lui faire des dégâts), ses Blessures (sa capacité d'absorber les coups), son Initiative (sa vitesse de frappe) et son nombre d'attaques. A tout cela il faut encore ajouter les caractéristiques personnelles, soit : le commandement (être un chef ou pas), l'intelligence (la créature est plus ou moins apte à raisonner), le calme (la créature se maîtrise ou pas), et enfin la force mentale (sensibilité à la magie).

L'ensemble de toutes ces caractéristiques représente le **profil** de la créature : c'est sa carte de visite.

Tout cela peut paraître complexe mais en fait, grâce au système de fiches fournies, la gestion de l'ensemble est simple.

Vos troupes prêtes, il faut les assembler en unités. Il suffit alors de suivre les indications données au chapitre "Rassemblement des troupes" où, là encore, le texte est clair et précis. Ensuite, pour vous lancer dans la partie, il n'y a plus qu'à suivre "la séquence de jeu".

Chaque chapitre de la séquence, mouvement, tir, combat, réserves, magie et ralliement est ensuite explicité point par point. Ainsi, le chapitre "mouvement" traite du déplacement des unités en fonction du potentiel de mouvement PM de chaque figurine, de la nature du terrain, des changements de formation et des manœuvres : tout quoi !

Logiquement, après vous être déplacé, et avant de "péter" dans le tas, il faut attendrir un peu le cuir de l'ennemi à l'arme de jet et c'est le but du chapitre "Tir". Tout y est, angle de tir, types d'armes (y compris bouteilles !), procédure de tir etc : le grand jeu.

Bon, maintenant, sus au chapitre "combat"; en avant pour les charges, procédures de combat, ordre d'attaque, jet de dommages et jet de protection. Là, un arrêt s'impose. En effet, contrairement aux wargames classiques, le défenseur peut parer les coups et ceci, en fonction de sa protection. On retrouve là sans conteste un relent du jeu de rôle. Cette procédure est la suite logique du choix de l'échelle de représentation un pour un.

Je m'arrête là pour l'énumération des chapitres, sachez que c'est très complet et que rien ne manque.

On retrouve avec le même souci de précision un chapitre sur les "Déroutes et ralliement", puis sur les "Réserves".

Ce chapitre mérite un nouvel arrêt car il permet, et cela est très utile, de faire intervenir des troupes fraîches le moment voulu et d'élaborer ainsi une tactique de "soutien-pénétration" très efficace. On retrouve d'ailleurs cette possibilité dans une règle classique, la 7ème WRG, mais sous un aspect un peu différent il est vrai. Pour finir nos règles de base, nous trouvons un chapitre "Psychologie", qui rappelle à ceux qui l'auraient oublié que leurs hommes (ou autres) ne sont pas des machines.

Une fois cette partie bien connue, on découvre les "Règles Avancées" qui, à mon sens, sont indispensables pour une bonne part. Je me permettrai seulement d'écarter "l'alcoolisme" comme un peu trop folklorique à mon goût. Le reste, tel les budgets ou les combats aériens, me paraît nécessaire pour jouer une belle partie. Pour terminer le livret "Combat", nous trouvons les règles dites "expertes", qui, disons-le cruellement, ne sont rien d'autre que des règles de campagne.

Un livret donc bien rempli qui nous permet d'aborder le suivant le sourire aux lèvres.

Le livre II, c'est **la MAGIE GUERRIERE**.

Pour une fois, je serai bref. Rien à en dire si ce n'est qu'elle paraît bien adaptée aux batailles, bien qu'elle soit très puissante à haut niveau. La différenciation entre chaque type de sorcier (démoniste, élémentaliste, illusioniste etc) permet certes de réduire un peu le risque de déséquilibre, dû à une trop grande puissance magique mais en tout état de cause. Son utilisation ne peut être envisagée qu'avec l'emploi du budget donné dans les "Règles Avancées".

Le livre III c'est le **BESTIAIRE DE BATAILLE**, dans lequel entre une présentation sommaire d'un monde et de son histoire. On retrouve toutes les races guerrières hantant cette planète, depuis les Aigles jusqu'aux Zombis en passant par les célèbres Dragons. Chaque créature est décrite par son profil, selon la définition que j'ai donnée plus haut, avec pour les espèces qui en possèdent une description des champions, héros et sorciers de différents niveaux. C'est, j'en suis sûr, ce que l'on fait de mieux comme "caractéristiques nationales" en fantastique, avec toutefois quelques exagérations "jeuderôlesque" du style tiques géantes ou escargots géants!?

Pour compléter le livret III, on trouve des listes d'armées très utiles pour donner une idée de l'équilibre des forces à employer dans telle ou telle armée.

Vous l'avez compris, je crois, Warhammer battle est très complet, très clair et très précis : une réussite totale. Toutefois, et vous deviez vous en douter, j'ai quelques réserves à émettre.

Au niveau de l'échelle de représentation, une figurine = une créature me paraît un mauvais compromis pour le wargame car je défie bien quiconque de me refaire "la bataille des 5 armées" de Bilbo le Hobbit avec cette échelle, et surtout en 25mm !

Autre critique, plus perfide celle-là, la non simultanéité des phases de jeu.

Autant je passe sur le problème des déplacements, autant je ne peux taire le problème créé, à mon sens, au niveau des tirs et combats. Ainsi, si j'ai l'initiative au tir, je peux, à ma guise, abattre les tireurs adverses, avec de la chance aux dés il est vrai, sans que ceux-ci ne puissent me répondre : ils seront morts quand viendra leur phase de tir. De même je frapperai et tuerai mes ennemis sans qu'ils puissent me répondre. Dur dur !!

Autre problème, toujours selon moi, c'est le nombre (trop) élevé de dés qu'il faut lancer : pour chaque attaque de chaque figurine, pour chaque défense de chaque adversaire, pour chaque tir de chaque archer et pour chaque défense de chaque cible. Effarant! Voici un jeu où le poignet fatigue plus vite que la tête !

Non seulement il faut savoir si l'on touche, mais ensuite si l'on fait des dégâts, et enfin si l'adversaire pare. Bien sûr c'est naturel pour des joueurs de jeux de rôle mais pour une bataille engageant de nombreuses figurines, c'est très lourd.

Voilà pour les critiques principales et en résumé Warhammer est une bonne règle, très claire et très précise mais souffrant de problèmes assez graves dus à son origine trop marqué par le jeu de rôle, même si la non simultanéité des phases est facilement modifiable.

Pour rester sur une bonne impression, je vous promets un, ou même deux scénarios pour la prochaine fois, sauf bien sûr si vous inondez le Dragon de plaintes à mon égard. ◊◊◊

LES TABLETTES DES NAINS

-2- Dans la série : FARLEN ORC-FOULEUR VOUS NARR(AARGHH)E: Voici :

De la Bienséance de la Gent Naine en Compagnie d'Autres Buveurs

Tel l'infatigable Sysiphe qui a cent fois remis son ouvrage, non le livre qu'il avait emprunté à la bibliothèque du coin, mais le rocher qu'il roulait éternellement en vain afin de le hisser au sommet de la montagne, et en réponse aux nombreuses lettres hétéroclito-risibles qui me parvinrent - je le répète à ceux que l'appel du n°11 n'aurait effleuré la rétine que l'espace d'un clin d'oreille - par l'entremise du Drag'Rad Bleu de la Poste à l'adresse où il y a Morts et Stèles, je reprends non moins infatigablement la plume afin d'asséner, à grand renfort de mon verbe, sur les crânes vacants du nombre incommensurable de tristes crétinoïdes incultes méconnaissant totalement les mœurs, combien remarquables, de la Nanité et dont le fait qu'ils lisent ces mots tend à vouloir tenter d'indiquer vaguement qu'il n'est pas impossible que l'ombre d'un filigrane d'intelligence ait, peut-être, surgi en leur esprit embué, asséner - disais-je - les coups métaphoriques que sont diverses études inhérentes au caractère, à la manière de vivre ainsi qu'aux dimensions du maxillaire antérieur droit de ceux dont la bonne humeur, la joie de vivre et la hardiesse au combat - entre autres qualités que je ne saurais dénombrer - sont maintenant légendaires,
j'ai nommé (1) :

a) les Elfes
b) les Extrêmement sympathiques Nains
c) Bernard-Henry Levy et Isabelle Adjani

(1) Rayez les mentions inutiles.

Aujourd'hui, si toutefois la rédaction a la bonté de m'accorder une autre colonne, j'ai l'intention de m'attaquer à cette question brûlante que nombre d'entre vous sont désireux de laisser échapper de leurs lèvres cramoisies :
Comment un Nain doit-il se tenir à l'auberge ?!...
Ah !

(Maintenant que la question est lâchée, vous pouvez souffler pour rafraîchir papilles et babines).
Ah ! Interjectais-je avant de m'interrompre. Quoi de plus important en effet que cette scène si commune de notre vie quotidienne et qui mérite largement qu'on s'y appesantisse...

L'entrée en scène...

Un Nain qui se respecte se doit de ne pas passer inaperçu. Ou alors, c'est qu'il exerce quelque profession que la morale réprouve... Quoi qu'il en soit, lorsqu'un Nain pénètre dans une Auberge, il est de bon ton qu'il marque un temps d'arrêt, prenant la pose, afin que chacun prenne conscience du privilège inégalable qu'il y a à pénétrer, certes passivement, dans l'espace vital d'un être dont la taille, réduite il est vrai, n'est qu'une compensation physique loyale de sa grandeur d'âme. Le Nain devra alors garder le front haut, les yeux fixant l'infini, ce vers quoi tendrait sa renommée si sa modestie ne l'obligeait à atténuer les narrations de ses Hauts Faits, la barbe abondante exhibée et le torse bombée, si toutefois son armure le lui permet. Une fois ce devoir protocolaire exécuté, acte que sa magnanimité légendaire recquiert de lui qu'il accommplisse, le Nain pourra se diriger, soit vers l'une des tables centrales pour que chacun puisse profiter de cette aura magnifique qu'il rayonne, soit vers une table dans un coin parce qu'il est las de ses dernières héroïques activités qui l'ont quelque peu fatigué... C'est là le lot de tout héros...

Tiens ! Voilà du Bou- Voudriez-vous me passer le sel s'il vous plaît... -din !

J'avais prévu de vous émoustiller les neurones en vous informant des mœurs du Nain lorsqu'il se remplit la panse mais, allez savoir pourquoi, la Rédaction - Bénie soit-elle ! Alleluia ! Alleluia ! - m'a demandé de jeter un voile circonspect sur de tels propos, prétextant que Mme Censure eût mal accepté un semblable étalage. Néanmoins, rassurez-vous, assidus lecteurs, je ne m'attarderai que d'avantage sur ce que j'appellerai le Grand Art des Absorptions Liquidiennes...

In Vino Veritas, mes Fréres...

En règle générale, lorsque l'un des membres de notre noble race apparaît dans un "Etablissement de Libations Exquises", le propriétaire se fait fort de venir très rapidement se mettre au service du nouveau consommateur. Notre réputation n'est pas surfaite : nous sommes non seulement de grands

buveurs invétérés mais aussi - et surtout - des esthètes de la gustation. Si nous buvons, ce n'est pas, comme la plupart, par pure habitude tendant à affirmer une virilité pour notre part indéniable, mais parce qu'il réside en les spiritueux cette source de jouissance, parfois fugace, que nulle autre ingestion ne saurait égaler. Mais entendons-nous bien : cela ne signifie pas que quantité ne rime avec qualité... J'ai personnellement souvenir de duels épiques (Non, non, obséquieux lecteurs, n'insistez pas, ma modestie en prendrait un sévère coup)...

Alors que choisir lorsqu'on vous demande ce que vous désirez boire ? Je répondrai, quant à moi : à chacun ses goûts. Mais, quitte à choisir entre les divers Hydromels, Ales, Cervoises ou autres vins, je n'hésite personnellement jamais à demander au patron s'il n'existerait pas une Cuvée de la Maison qu'il se ferait alors fort de m'apporter, sachant qu'il a affaire à un connaisseur qui saura vanter les justes mérites de sa production. Et là, il ne faut pas le décevoir. Vous vous ferez par la même occasion un allié des plus importants qui ne manquera pas de vous rendre un quelconque service si jamais l'occasion se présentait. Que serait un héros sans alliés ?! En vérité je vous le dis, mes frères, un Nain sans verre à la main, c'est comme Castor sans Pollux, un Dragon Radieux sans vous et moi - surtout moi -, un Grosbil sans objet magique...

Comment se comporter vis à vis de ceux qui ont l'insigne honneur de partager votre entourage ?...

Jusqu'à présent, les pâles créatures qui vous entourent ont pu vous contempler et ainsi graver à jamais en leur mémoire ce souvenir de votre surgissement inopiné mais flamboyant de magnificence dans leur vie. Maintenant, il va nous falloir daigner leur adresser la parole, afin qu'elles puissent profiter, d'abord de votre savoureuse voix, mais surtout des magnifiques propos dont la hauteur philosophique ne manquera pas - douze fois hélas ! - de leur échapper. Néanmoins, il faut parfois savoir rabaisser sa prose au niveau de l'abordable pour ces êtres qui n'ont pas eu la chance de s'extirper du sein, vigoureux mais tendre, d'une Naine enchanteresse, dont l'amour maternel transforme ce petit être, que la dégénérescence de la langue m'interdit d'associer au gland, en ce superbe chêne majestueux et inébranlable, ce Nain fier d'appartenir à notre noble race.

Je disais donc, avant de me lancer frénétiquement - tel l'alerte gallinacé à la poursuite du ver hyperpropulsé - dans ce laïus, certes fort digne d'intérêt, qu'il est de bon ton, non pas forcément d'engager la conversation, mais du moins de répondre aux questions que ceux qui vous entourent brûlent métaphoriquement de vous poser. Il vous faudra alors condescendre à narrer vos fameux exploits, découvertes et conquêtes qui ne manqueront pas de faire s'extasier et rêver de nombreuses générations qui se transmettront - presque religieusement - les Hauts Faits dont vous fûtes le héros. Certes, vous aurez à sacrifier quelques heures de votre inégalable existence, mais songez à cet apport merveilleux que vous ferez lorsque vous aurez accepté de recourir à une telle abnégation. Dès lors, la joie et le souvenir d'une si mémorable rencontre envahiront à jamais cœurs et esprits...

En un mot : vous leur apporterez le bonheur...

Rendons hommage...

Une fois repu et abreuvé, le Nain, toujours loyal envers celui qui a su lui préparer un savoureux repas, se devra de lui rendre un hommage digne des mets qui lui furent servis. C'est dans cette noble perspective qu'il entreprendra une éructation des plus caverneuses afin de révéler à chacun son contentement. Certes, ses flatulations stomaquales en avaient averti ses plus proches voisins, mais il faut penser à ceux, plus distants, qui ne sont pas encore informés du message. Et quelle meilleure publicité pour une Auberge que le fantastique rot d'un Nain, porté aux quatre vents, merveilleusement atténué par la brume verspérale, résonnant tel un magistral olifant dans lequel quelque Titan eût soufflé à s'en époumoner, tel le retentissant tonnerre tonnant, tel le meuglement sauvage de la vache effarouchée qu'un majestueux taureau de nos vertes prairies aurait... Heu... Je m'égare...

Enfin, quel plaisir partagé que ce doux fumet flattant les narines délicates des heureux clients de l'Auberge qui peuvent, à jamais, se vanter d'avoir été le témoin de *la* scène et qui pourront s'exclamer, rayonnant, devant leurs amis réunis et coits d'admiration:

"Môôôaa, Monsieur, j'y étais !..."

Enfin, sans l'ombre d'une hésitation, en moins de temps qu'il n'en faut au vil gastéropode primesautier pour baver lorsqu'il entend, d'une oreille toujours en alerte, le cri de la laitue verdoyante, le Nain plongera la main dans sa bourse pour en faire surgir les pièces de monnaie qui l'acquitteront de cette éphémère dette dont il s'était affublé. Il prendra bien garde de payer juste le prix demandé car il ne veut pas que l'aubergiste puisse penser que le Nain le considère comme nécessiteux, un paiement exagéré se traduisant alors comme une quelconque aumone déshonorante.

D'autre part, maintenant que le repas du Nain est terminé, l'aubergiste va pouvoir retourner servir les autres clients de l'Auberge qu'il avait jusqu'alors quelque peu négligés...

GRAND-PERE DRAGON VOUS AIDE

Aide de jeu pourLégendes

"Bon, le père de mon personnage est joaillier, d'accord. Mais comme mon persónnage a 54 ans au moment de sa création, le paternel doit être mort, non ? Je suis l'aîné, j'hérite !! Ah, j'ai aussi trois frères et une sœur ? Ils doivent bien travailler ces gens-là, ils ne sont pas à ma charge... Et puis quel âge a ma sœur ? Je vais pouvoir arriver à la marier avantageusement. Elle est bien célibataire ?"
Le Maître de Jeu :
"Euh....................."

Cette aide de jeu permet au Maître de Jeu débordé de pouvoir répondre à toutes ces questions, et de définir en détail les relations du personnage avec sa famille au moment de sa création, puis au cours de toute sa vie d'aventurier.

Conçue initialement pour "La Table Ronde", elle peut être utilisée sans problème pour tous les jeux se situant dans un univers médiéval, fantastique ou non. N'hésitez pas à faire les modifications nécessaires pour ajuster les tables à votre système de jeu. Si certains pourcentages vous paraissent faibles, ne vous inquiétez pas, je les trouve bizarres aussi. Mais mon expert en statistiques et en mathématiques m'a assuré que tout allait bien, et qu'avec un certain nombre de jets de dés, tout se compensait... Je le crois sur parole, et si vous ne voulez pas attraper de mal de crâne, faites comme moi !

LA FAMILLE D'UN PERSONNAGE

Anne Vétillard

RANG D'AINESSE

Pour déterminer le rang d'aînesse d'un personnage, utilisez la table qui suit. Pour la Table Ronde, n'utilisez plus celle de la page 11 du livret de règles :

TABLE DU RANG D'AINESSE

d100	Rang d'aînesse
01-20	Premier enfant
21-40	Deuxième enfant
41-60	Troisième enfant
61-65	Quatrième enfant
66-70	Cinquième enfant
71-75	Sixième enfant
76-80	Septième enfant
81-85	Huitième enfant
86-90	Neuvième enfant
91-95	Relancez les dés en ajoutant +4 au nombre d'enfant. Ignorez ce résultat si vous l'obtenez une deuxième fois et relancez les dés.
96-99	Bâtard reconnu. Relancez les dés pour obtenir le rang d'aînesse et ignorez les résultats supérieurs à 95.
100	Bâtard non-reconnu. Concevez les deux familles.

Pour connaître le nombre total d'enfants de la famille, relancez les dés sur cette même table en ignorant les résultats supérieurs à 95. Si vous obtenez un nombre d'enfants inférieur au rang d'aînesse du personnage, considérez qu'il est le plus jeune et ne tenez pas compte du deuxième lancer de dés.

Pour déterminer le sexe des autres enfants, lancez 1d6 :

1-3 Fille 4-6 Garçon

Le fils le plus âgé hérite de la fortune familiale (biens, terres et demeures, outils, etc). S'il n'y a plus de fils vivant, la fille la plus âgée hérite. Un bâtard reconnu passe toujours après les enfants légitimes. Un bâtard non-reconnu n'a aucun droit sur l'héritage.

Le père a toujours le droit d'établir un testament pour donner certains biens à ses autres enfants (en laissant toujours la majeure partie, et le titre éventuel, à l'aîné), ou même déshériter un héritier indigne !

RELATION AVEC LA FAMILLE

Utilisez la table suivante pour déterminer les relations du personnage avec sa famille :

TABLE DE LA RELATION AVEC LA FAMILLE

d100	Relation
01-05	L'enfant favori du chef de famille
06-25	Enfant particulièrement aimé
26-75	Relation normale avec la famille
76-95	Enfant mal-aimé
96-00	Enfant détesté et rejeté (éventuellement déshérité, et/ou renié)

AGES ET DECES EVENTUEL DES MEMBRES DE LA FAMILLE DU PERSONNAGE

L'âge des frères et sœurs est calculé en partant de l'âge du personnage. Il y aura 1d4 d'écart entre chaque naissance. Ex : si le personnage est le troisième enfant, calculez d'abord l'âge du deuxième puis du premier, et ensuite l'âge du quatrième et des suivants.

Pour déterminer l'âge du père d'un personnage au moment de la naissance de l'aîné, utilisez la table suivante :

TABLE DE L'AGE DU PERE

d100	Age
01-15	14 + 1d6
16-70	20 + 1d20
71-95	40 + 1d20
96-00	57 + 2d20 + 1d10

L'âge de la mère du personnage au moment de la naissance de l'aîné est

calculé d'après l'âge du père : âge du père - 30 + 5d10. Cependant, un résultat inférieur à 14 sera considéré comme égal à 14, et un résultat supérieur à 45 comme égal à 45.
Pour obtenir l'âge des parents au moment de la naissance du personnage, il vous suffit de rajouter à ces chiffres la différence d'âge entre le personnage et son aîné. Attention, si jamais une famille est trop nombreuse et que l'âge de la mère dépasse 45 ans, réduisez l'intervalle entre chaque naissance.

Pour obtenir l'âge actuel des membres de la famille d'un personnage au début de sa première aventure, il vous suffit de rajouter à l'âge déterminé par la création du personnage l'âge de chaque membre de la famille au moment de sa naissance.

Si vous voulez savoir si certains membres de la famille sont décédés au moment de la création du personnage, utilisez la table suivante :

TABLE DE DECES, A LA CREATION DU PERSONNAGE

Age du PNJ	Chances de décès
Moins de 30 ans	5%
31-40	20%
41-50	30%
51-60	50%
61-70	65%
Plus de 70 ans	80%

Si le père ou la mère du personnage est mort, le survivant peut s'être remarié. Les chiffres suivants sont à ajuster en fonction de la fortune, du prestige et du rang du veuf (ou de la veuve). Vous pouvez aussi utiliser cette table pour voir si les frères et sœurs du personnage sont mariés, et prendre la table du rang d'aînesse pour déterminer leur nombre éventuel d'enfants (un résultat supérieur à 95 signifiera qu'ils n'ont pas d'enfant).

TABLE DE MARIAGE

Age du PNJ	Chances de mariage /remariage
Moins de 30 ans	90%
31-40	80%
41-50	40%
51-60	20%
61-70	10%
Plus de 70	5%

Après le début de la vie d'aventurier du personnage, c'est-à-dire sa création par le joueur, vous pouvez relancer les dés tous les ans (temps de jeu) pour voir si l'un des membres de sa famille est mort au cours de ce laps de temps.

TABLE DE DECES, AU COURS DE LA CAMPAGNE :

Age du PNJ	Chances de décès
Moins de 30 ans	1%
31-40	2%
41-50	3%
51-60	4%
61-70	5%
Plus de 70 ans	6%

OCCUPATION DES MEMBRES DE LA FAMILLE D'UN PERSONNAGE

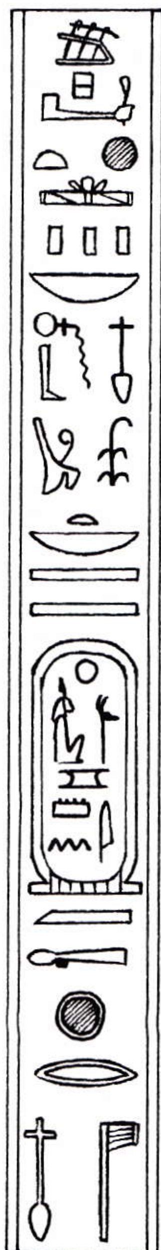
Pour le père du personnage, utilisez le livret de règles normalement. On considère que la mère du personnage aide son époux dans la tâche qu'il accomplit.
Pour les frères et sœurs, utilisez la table suivante (en fait, il s'agira de l'occupation du beau-frère dans le cas d'une sœur mariée). Pour le plus vieux des fils, appliquez un modificateur de -30.

TABLE DES OCCUPATIONS

d100	Occupation du PNJ
01-50	Même occupation que le père
51-70	Occupation dans la même classe sociale
71-85	Occupation dans une classe sociale inférieure
86-90	Occupation dans une classe sociale supérieure
91-00	Religieux (religieuse pour une sœur)

Alors si j'ai bien tout compris, si mon personnage se marie à 112 ans avec le fils du frère aîné de sa belle-sœur Germaine, il n'aura pas d'ennuis avec les autorités religieuses... Euh, je crois... ◊◊◊





- Viens par ici !

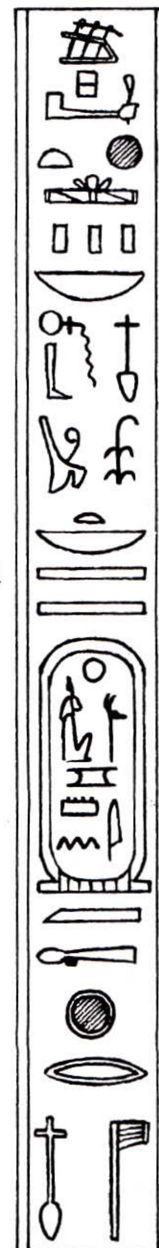
- Tu es bien sure qu'il s'agit de la bonne porte ?

- Oui, dépêche-toi.

- Séhouré, nous ne devrions pas, c'est un acte sacrilège...

- Ecoute-moi, petite sœur, il ne faut pas croire aveuglément tout ce qu'on dit, et nous ne prendrons rien... juste un nom à lire, un tout petit nom...

Chuchotant, les deux jeunes filles entrèrent dans la pièce obscure...



SEHOURE

Marc Deladerrière

SCENARIO pour LEGENDES DE LA VALLEE DES ROIS

Leur lampe, dans laquelle tremblotait une petite flamme, éclaira faiblement les lieux. Dans la pénombre, progressivement, se dessinèrent un large pupitre de bois ouvragé, incrusté d'ébène, et, s'élevant contre les murs, de hauts rayonnages.Les intruses s'immobilisèrent un instant, figées par une crainte superstitieuse, car tout au fond, un pan de mur vide montrait une peinture stylisée de la déesse Isis. Puis elles trottèrent sur la pointe des pieds jusqu'aux étagères, pour trouver presque aussitôt le boîtier gravé de hiéroglyphes sacrés, objet ayant motivé leur intrusion nocturne dans le temple. Séhouré en sortit précautionneusement un rouleau de papyrus. Au grand effroi de Néfiri, dont les yeux s'agrandirent, elle murmura l'un des noms impies que l'on pouvait y lire : Stir Soufré Bâ Mentou.

L'instant de stupeur passé, la plus jeune invectiva son aînée : *"Par la grande déesse, es-tu devenue folle de prononcer ce nom ici"*, hoqueta-t-elle, *"tu veux notre perte ? Allez viens, partons, cela n'a que trop duré !"*.

Séhouré répéta mentalement ce qu'elle venait de dire, et après avoir tout remis en place, les deux sœurs s'enfuirent. Elles longèrent le Saint des Saints, où quelques prêtres priaient pour soutenir Rê et Isis dans leur lutte contre le serpent Apopis, et quittèrent la maison de la déesse afin de regagner leur chambre dans les bâtiments de l'Ecole.

THEME

Cette histoire est celle de Séhouré, jeune fille curieuse et téméraire, élève de l'école de Philae. Entraînant sa jeune sœur Néfiri, notre héroïne pénétra dans le temple d'Isis. Là, dans la bibliothèque, elle crut apprendre le nom secret d'un démon qu'elle désirait invoquer: la possession de ce nom devant la protéger. Hélas, dans sa précipitation, elle lut "Stir Soufré Bâ Mentou" au lieu de "Saga Bek Aak Routre". Hélas, car lorsque la nuit suivante elle attira le démon dans le monde des hommes, celui-ci, non content de ne pas lui obéir, la charma et l'enleva. Passant par une nécropole abandonnée, il l'emmena aussitôt jusqu'aux terres inférieures de la Douat.

CONSEILS

Le but de la présente aventure est, vous l'avez certainement deviné, de retrouver la trace de Séhouré, afin de la ramener dans le monde des vivants.

Les personnages peuvent être des amis de la jeune fille, ou de sa famille, mais aussi, pourquoi pas, ses propres frères, sœurs, oncles, etc, sauf Néfiri, encore sous le choc.

On peut aussi avoir recours au très classique "Vous aurez une récompense" et de cette façon faire appel à des étrangers. Néanmoins, il est souhaitable que les personnages aient de véritables liens entre eux, ainsi qu'avec la situation de départ.

INTRODUCTION

L'action se déroule à Philae, sur le site actuel d'Abou Simbel, à l'extrême sud de Vallée des Rois. Le père de Séhouré et de Néfiri réunit les personnages dans sa luxueuse maison, un beau soir d'été de l'an 1520 av. J.C. *(début de la XVIIIème dynastie, 10ème année du règne de Toutmosis I. Le roi est à Thèbes).*

La journée a été chaude, aussi il invite tout le monde à monter sur la terrasse, où des rafraîchissements sont servis. Alors que chacun s'assied, sur des pliants aux pieds en forme de pattes de lion ou des coussins, une ravissante servante, seulement vêtue d'une ceinture de perles, allume plusieurs flambeaux. Nout, la déesse céleste, a revêtu son manteau d'étoiles. Le jardin alentour exhale de délicates senteurs.

La nuit claire permet de voir les falaises qui enferment la vallée; Elles se découpent sur le ciel nocturne. Il est difficile d'imaginer qu'au-delà, à l'ouest, s'étend le désert infini de Lybie. Le maître de maison s'est assis près de son épouse. Tous deux portent d'amples tuniques de lin ; ils ont environ quarante ans et forment un très beau couple. Lui est svelte, grand, avec un visage franc encadré par une per-

ruque de longs cheveux noirs. Sa femme est mince, menue. Ses yeux ont un éclat très doux : douceur accentuée par une courte coiffe de cheveux blonds et dorés.

L'homme, d'une voix calme, fait l'exposé de la situation : il y a maintenant cinq jours, ses deux filles, Séhouré et Néfiri, ont invoqué un démon, un incube, dans la salle des pratiques magiques de leur Ecole, ici même à Philae. Séhouré, l'aînée, a accompli le rituel, tandis que la plus jeune se contentait d'observer. La créature s'est rebellée contre la domination que l'on essayait d'exercer sur elle, et après s'être jetée sur Séhouré, s'est enfuie en l'enlevant. Néfiri, voyant cela, s'est évanouie. A son réveil, en toute hâte, elle a prévenu les supérieures de l'Ecole, mais les recherches n'ont appris qu'une seule chose : le démon est sorti par la poterne en retirant la solide barre qui la ferme. Comme le périmètre environnant le temple et l'école n'est pas surveillé, personne n'en a été témoin. Le haut clergé d'Isis a mené une enquête en ville, discrètement pour ne pas alarmer la population. Cela n'a rien donné. Pas la moindre trace. Aujourd'hui, les responsables de l'Ecole ont décidé de cesser leurs investigations afin que les rumeurs naissantes ne se développent pas. Une telle histoire nuirait fatalement à la réputation de leur enseignement, et plus grave encore, rejaillirait sur le culte d'Isis lui-même. Pour les mêmes raisons, Néfiri a été renvoyée jusqu'à ce que tout rentre dans l'ordre.

La Dame des lieux conclut alors d'une petite voix où perce l'émotion. La plus grande discrétion est maintenant nécessaire. Par respect envers le haut clergé, ainsi qu'envers la population, son époux ne peut plus mettre en œuvre les moyens conférés par sa fonction de Nomarque du premier nome de Basse Egypte. Si une seule chance subsiste de retrouver Séhouré, seules quelques personnes décidées, courageuses et opiniâtres, la détiennent (est-il besoin d'être plus explicite ?)...

Note : l'Egypte est composée de nombreuses provinces ou nomes, gouvernées par des nomarques. Sékouré Néti, le père des deux jeunes filles, fera en sorte que les personnages soient libérés de leurs obligations.

L'AVENTURE
(1ère partie) : NEFIRI

Néfiri n'est pas là lors de la soirée décrite ci-dessus. Elle se repose chez un oncle, à Qoustoul, petite ville située à environ quinze kilomètres de Philae.Elle a seize ans et ressemble beaucoup à sa mère : douce, petite menue, semblant plus fragile encore. Un messager de son père l'a prévenue de la visite probable des personnages. Suivant l'apparence d'"Honnêteté" de ces derniers, elle se confiera en donnant plus ou moins de détails.

Elle peut se contenter de faire une relation globale des événements, comme son père, ou un peu plus confiante, décrire l'épisode du temple d'Isis (voir Ambiance). Si on l'interroge sur la cérémonie de conjuration, son refus d'en parler est catégorique. Malheur à qui confie le secret d'un rituel à une oreille profane. Elle explique néanmoins que sa sœur a interrogé l'incube sur ce qu'il était, sur l'endroit d'où il venait, que celui-ci est resté muet, pour ensuite se précipiter sauvagement sur elle, la frapper, la jeter sur son épaule et s'enfuir. Séhouré a bien sûr prononcé le nom secret qui devait la protéger, sans autre résultat que de faire naître un sombre rictus sur le visage du monstre. C'est à ce moment précis qu'elle-même a sombré dans l'inconscience.

Néfiri est sujette à un léger trouble lors de la relation de ce dernier passage (l'attaque, son évanouissement). Trouble au souvenir d'événements pénibles ? Non, la jeune fille vient de proférer un énorme mensonge ! Si quelqu'un s'en aperçoit, et essaie de connaître la vérité, Néfiri devient plus rouge que Rê lorsqu'il plonge en son séjour nocturne. Elle met un instant avant de pouvoir se libérer de son terrible secret.

En réalité, après avoir écouté Séhouré, l'incube a fait des compliments sur sa beauté, sur son charme, et s'est approché lentement d'elle. Il était très beau (elle se mord le poing d'avoir à dire cela !)... malgré son air malfaisant. Séhouré était désemparée. En balbutiant, elle a dit le nom du monstre, le visage empourpré, elle lui a demandé de rester où il était. L'incube n'a pas cillé, se contentant de sourire. Parvenu près d'elle, il lui a parlé tout bas, elle est devenue "toute bizarre". Puis il a commencé à la... à faire des gestes ! Enfin, il l'a prise par la main et tous deux sont sortis de la salle.

Avant de partir, le démon s'est retourné. Il s'est adressé à Néfiri, pétrifiée par la peur, pour lui dire d'une voix suave : *"Toi, ma petite, tu vas rester là bien sagement, car je n'ai pas besoin de toi. Tu ne vas pas faire de bêtises, n'est-ce pas ?"* Et elle, Isis, quelle honte ! a obéi à cette injonction. C'est bien après qu'elle est parvenue à bouger. Elle a alors averti les supérieures de l'Ecole...

De grosses larmes roulent sur ses joues. Elle cache son visage dans ses mains pour fondre en sanglots. On l'entend imperceptiblement dire que tout est de sa faute... Lorsqu'elle ne pleure plus, Néfiri demande de garder le secret sur cet épisode, ainsi que sur l'intrusion dans la bibliothèque dont elle n'a parlé à personne.

Note : Néfiri ne sait pas, et ne se doute même pas, que Séhouré s'est trompée de nom en lisant le papyrus. D'autre part, elle n'a pas encore "étudié" les incubes ; elle peut simplement, après hésitations, dévoiler le fameux nom secret... du bout des lèvres, cela s'entend.

ECOLE DE PHILAE
Pour rencontrer une des supérieures de l'Ecole, la seule méthode consiste à être introduit par Sékouré Néti. Une femme de cinquante ans environ, au visage ridé, reçoit les personnages dans la cour intérieure des bâtiments scolaires. Pour être précis, l'entrevue a lieu au milieu d'un jardin, près d'une jolie fontaine qui répand dans l'air parfumé un soupçon de fraîcheur. La prêtresse est assise sur un banc de pierre, à l'ombre d'un massif de petits arbres. Ses interlocuteurs sont contraints de se tenir debout devant elle, en plein soleil. Au courant de la raison qui les amène, elle demande quel est leur plan pour retrouver Séhouré. La question a pour but de jauger les visiteurs. Si elle est assurée de leur discrétion, elle parlera volontiers. Sinon, elle conseillera d'abandonner : les recherches menées, aussi bien que les présages, ne laissent entrevoir aucun espoir. Disons en aparté qu'elle usera de son influence, dans ce cas, pour que le Nomarque abandonne son entreprise. Il le fera si les personnages commettent le moindre impair.

Renseignements :
- Sur les recherches déjà effectuées : en plus de ce qu'ils savent déjà, les personnages apprennent qu'un devin du temple a essayé de connaître l'endroit où se cachait l'incube. Il a failli en mourir, et bien que remis maintenant, il ne se souvient de rien. C'est un fait unique et inexplicable.
- Sur Séhouré : c'était une brillante élève, curieuse de tout (hélas !), indépendante et ambitieuse, une forte personnalité.
- Sur les incubes : lire le descriptif du livret de jeu, page 99 et 100. Faisant partie de la gent démoniaque, les informations données pour les "Hybrides" dans les deux dernières pages s'adressent à eux aussi.
- Sur les noms secrets des démons : si les personnages évoquent l'existence de ces noms, sans autre précision, la supérieure se fera le reflet de la croyance populaire, qui veut que personne ne les connaisse, à part les démons eux-mêmes. Par contre, s'ils font le rapprochement avec la bibliothèque du temple, l'affaire est plus grave car nul n'est censé être au courant. Des rumeurs circulent dans l'Ecole, mais dans l'Ecole seulement et ce ne sont que des rumeurs ! La supérieure, sans rien laisser paraître de son émoi, prétextant se renseigner plus précisément sur la question se lève et discrètement prévient ses compagnes. Quelques instants plus tard, les personnages sont encerclés par une dizaine de miliciens. Emprisonnés plusieurs jours, à force de persuasion et grâce à la magie, ils considéreront ces noms comme ce qu'il y a de plus sacré au monde, le bien personnel de la déesse Isis. Pour cela, ils ne se permettront même plus d'en parler entre eux.

DJEBA, LE DEVIN
Djeba, petit homme replet et souriant, vit dans une demeure modeste, avec son épouse et une ribambelle d'enfants. D'ailleurs, lorsqu'il ouvre à nos amis, c'est avec son dernier né dans les bras. Celui-ci

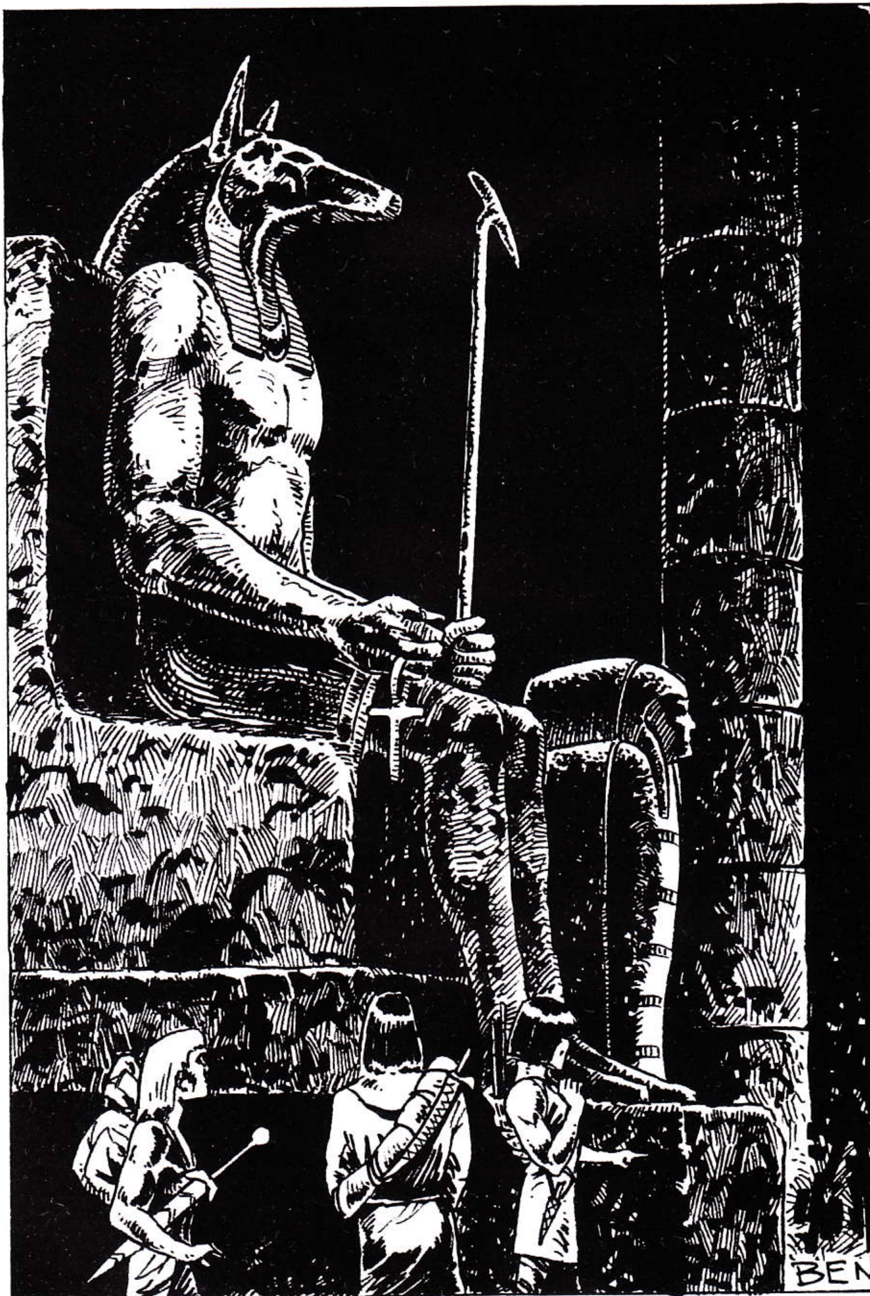

BEN

babille, et, à défaut de cheveux, a saisi le nez de son père dans sa menotte... Lorsque à force de patience notre homme s'est fait obéir de sa petite maisonnée, qu'elle s'est égayée vers les pièces voisines, et que ses invités sont assis confortablement sur des coussins, la conversation peut commencer. *"C'est incroyable"*, dit-il après avoir écouté les personnages et confirmé les dires de la supérieure de l'Ecole, *"j'allais me rendre au temple pour signaler qu'un souvenir m'est revenu tout à l'heure : pendant ma divination, j'ai vu la statue du dieu Anubis ! Isolée du reste... hélas, je n'en comprends pas la signification."*
En conclusion, il promet de prévenir les personnages si sa mémoire s'améliore.

Note : si les personnages ne vont pas voir Djeba, l'information leur parvient quand même car un messager du temple la transmettra à Sékouré Néti.

Conclusion de l'enquête : Les deux questions qui devraient conclure cette première partie de l'aventure sont : *"existe-t-il une nécropole abandonnée dans les environs ?"*, si oui, *"où se trouve-t-elle ?"*

Les réponses, ainsi que des indications sur le dieu à tête de chacal (page 26 du livret de Civilisation) peuvent être données par la supérieure de l'Ecole, ou par Djeba. En effet, une très vieille nécropole se trouve à plus de quarante kilomètres à l'ouest, en partie creusée à l'intérieur d'une montagne. Plus personne ne vit là-bas, si près du désert de Lybie qui a tout asséché. Restent des ruines, comme celles du petit village de Souqûsir, aux portes du royaume des morts.



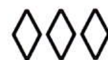
LE TEMPLE D'ISIS

Un atout qui peut sembler important dans cette quête réside dans la connaissance du nom du démon. Il suffit d'aller le lire dans la bibliothèque du temple !

De nuit : Solution assez dangereuse, le quartier du temple est central, donc très habité. C'est l'été, la nuit venue les gens sortent volontiers de chez eux pour profiter de la fraîcheur. A l'aide de la Charte Angoumoise, vous pouvez déterminer les chances que les personnages ont de franchir le mur d'enceinte (3 mètres) sans être aperçus de la rue ou d'une maison voisine. Pour base, notez que jusqu'à une heure, l'entreprise est "impossible" (1 chance sur 20). D'autre part, une patrouille de 5 soldats passe par là environ toutes les heures. Nos rôdeurs, une fois à l'intérieur, risquent d'être surpris par un des trois soldats affectés à la surveillance des lieux depuis "l'affaire". A vous de juger ! Enfin, il reste à pénétrer dans le temple sans se faire remarquer des prêtres assurant l'office nocturne, entrer dans la bibliothèque... et faire le chemin inverse ! Une véritable mission de spécialistes !

De jour, les portes sont ouvertes, et c'est une foule nombreuse, bruyante et bigarrée qui envahit les jardins alentour, vient prier, déposer des offrandes sur l'esplanade de face au temple. N'oublions pas que l'accès de celui-ci est interdit aux fidèles (page 24 du livret de Civilisation). Il suffit alors de trouver une cachette, par exemple dans un des nombreux bosquets fleuris qui égaient l'endroit, et de se laisser enfermer la nuit venue. C'est une entreprise "facile" (16 sur 20). Avec une peu de patience, les intrus peuvent apprendre comment s'effectue la ronde des gardes, et s'introduire dans le temple sans risques. Gageons que des personnages habiles au point d'avoir supposé l'erreur de Séhouré et conçu le plan ci-dessus, ont la faveur des dieux... Retrouvant leur cachette, ils n'auront qu'à attendre tranquillement le lever du jour pour se fondre dans la foule.

Note : hormis des deux noms de démon que vous connaissez déjà, le papyrus en recèle trois autres : Rout Safrout Roq Monfis, Tog Bamir Riq Uruq, et Fir nTouga Saga Jobo. Si les personnages n'ont rien prévu pour consigner ces noms, amusez-vous à demander aux joueurs de les retenir !



L'AVENTURE
(2ème partie)

Le groupe doit emprunter une ancienne piste, qui après quelques kilomètres, pénètre dans la montagne pour aboutir à un col assez élevé. Si la montée a été pénible à cause de la chaleur, la descente promet de ne pas l'être moins. De cette hauteur, l'on voit la piste se transformer peu à peu en un simple sentier sinueux, à flanc d'escarpement, parfois en partie éboulé. Tout cela dans un monde de rocaille, écrasé par le soleil, balayé par un vent dont on sent déjà ici l'haleine brûlante. Et au loin, comme un océan de vagues immobiles, comme la promesse d'une mort horrible, apparaît le désert.

Si les personnages ne se sont pas renseignés sur ce qui les attend, ils risquent d'être mal préparés à ce qui va suivre. En effet, le trajet jusqu'à la nécropole nécessite environ 25 heures de marche épuisante : 5 heures pour parvenir jusqu'au col, ensuite un kilomètre et demi par heure. Le but n'est accessible qu'au bout de trois jours (voir schéma).

Le Temple d'Isis à Philae : vue générale des bâtiments et plan.

Une petite table va vous permettre de sensibiliser les joueurs à la difficulté que rencontrent les personnages :

ETAT
En pleine forme
Légèrement fatigué
Fatigué
Très fatigué
A bout de force
Inconscient

Arrivé au sommet du col, le groupe commence à être "fatigué" (modulez suivant le "physique" de chacun). Ensuite, toutes les quatre heures de marche environ, cet état s'aggrave. Suivant le même principe, vous pouvez tenir compte de la faim et de la soif (1,5 litres d'eau nécessaires par jour). On se fatigue plus vite lorsqu'on n'a plus rien à boire ou à manger.

Si la situation est particulièrement critique, le coma et la mort n'ont pas de raison d'être écartés (décomptez les points de fatigue s'il le faut).

Dans la journée, la chaleur (de 30 à 50 degrés) influe assez peu les personnages car ils sont familiers des hautes températures. Par contre, du côté du désert, le froid nocturne (de 0 à 10 degrés) surprendra, et amoindrira les bienfaits des heures de sommeil ou de repos de ceux qui n'ont pas de vêtements (1 point).

Nous laissons à votre entière discrétion le choix des créatures que nos amis pourraient rencontrer (chacal, scorpion, serpents...) estimant que nous avons suffisamment fait pour leur rendre la vie difficile ! Utilisez la Charte Angoumoise.

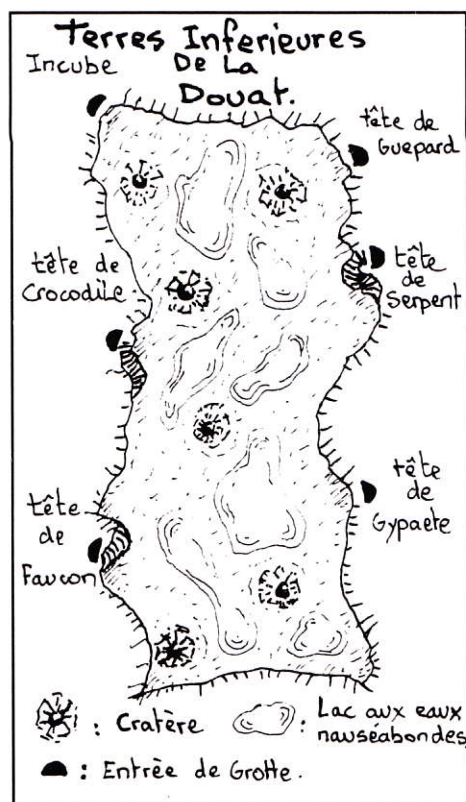
SOUQUSIR

Souqûsir est un village en ruines, rongé par le vent du désert, image du silence. Avant d'y parvenir, le groupe le découvre au détour du sentier, du haut d'un promontoire. Il se trouve au fond d'une gorge étroite, écrasé par deux prodigieuses parois qui semblent se rejoindre en touchant l'azur. Le vent gémit tristement en s'engouffrant en ce lieu, que Rê éclaire avec réticence, un rayon ici, l'autre là, pareils à de gigantesques colonnes de lumière. La poussière et le sable s'envolent en tourbillonnant, se déplaçant, animés peut-être d'une vie propre. Un peu plus loin, la gorge s'interrompt brusquement, et c'est comme une gigantesque fenêtre ouverte sur l'infini du ciel. Dans le village, chacun se sent fragile, minuscule.

Lieu féerique abandonné des hommes pour laisser la place aux dieux ? Peut-être...

Au pied d'une muraille, là où la montagne a versé des larmes de pierre, juste au sommet d'un important talus, apparaît dans le secret des ombres l'entrée de la nécropole.

Note : une partie de la paroi de la gorge s'est effondrée pour former cet important



talus. Sous les éboulis se trouvent les tombes des villageois, situées, contrairement à la sépulture des prêtres, à l'extérieur.

LA NECROPOLE

1. Lorsqu'on entre dans cette vaste caverne semi circulaire, les gémissements du vent au-dehors sont étrangement lointains. La voûte s'est effondrée, couvrant le sol d'amas impressionnants de pierre et de terre.

Des statues, de 6 à 7 mètres de haut, semblent disserter silencieusement de la valeur du temps et de l'éternité. Dans la pénombre, leurs yeux vides observent les intrus, les suivant où qu'ils aillent.

En ces lieux, les joueurs doivent interpréter leurs personnages conformément à leur don de foi. Par exemple, un personnage ayant 4 en "foi" est doué d'une "assez bonne" piété (colonne 4 de la Charte Angoumoise).

2. Pour accéder à la salle suivante, qui est obscure, il faut grimper un amas important recouvert de terre meuble. Dans cette terre, on peut remarquer de profondes traces de pas, curieusement noircies.

La salle se termine par une ouverture basse (1,2 mètres de haut), surmontée d'un bas-relief représentant la barque des morts associée à diverses autres inscriptions funéraires. Les empreintes de pas, nettement visibles dans la poussière, franchissent le passage.

3. Ici, les traces longent le mur gauche, où, au fond de trois niches, sont représentés trois prêtres grandeur nature. Leur main droite est levée, paume ouverte, avec un cartouche juste au-dessus. Ils portent des masques dont les traits changent sans cesse, provoquant un véritable vertige à les regarder.

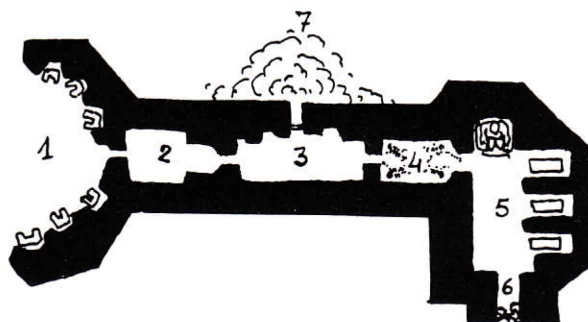
A gauche et à droite, les cartouches sont ceux d'Anubis et d'Osiris, au centre les hiéroglyphes signifient "Démon".

Cet endroit est un des rares en ce bas monde permettant d'entrer vivant dans le royaume des morts. Les trois prêtres, après avoir été les gardiens de la nécropole pendant leur vie, servent de guide vers l'autre monde.

Dès qu'un personnage met la paume de sa main sur la représentation d'un des prêtres, tous ceux qui sont dans la salle disparaissent pour reparaître "ailleurs".

Dans le cas des prêtres d'Osiris et d'Anubis, le décor est splendide (laissez libre cours à votre imagination), avant-goût sans nul doute des Champs d'Ialou, le paradis. Mais les guides tiennent hélas un discours sans appel : "Cette voie ne vous mènera pas à celui que vous cherchez. Seul le prêtre-démon peut vous aider". Et hop, retour à la salle de départ.

Le monde du prêtre-démon est tout autre, un royaume de brumes et d'ombres. Le prêtre lui-même est malveillant. En fonction de l'importance de la foi des personnages, et de leur comportement dans la nécropole, il les conduira plus ou moins près du lieu habité par l'incube, disparaissant sans leur donner de précision (voir le plan). Techniquement, faites la moyenne des dons de foi, et ajoutez un bonus/malus défini grâce à la Charte Angoumoise.



4. Les traces, cette fois-ci, longent le mur de droite. Quatre squelettes jonchent le sol (victimes du piège de la salle suivante). Des fresques décrivant une procession funèbre, avec son cortège de pleureuses et de porteurs d'offrandes, couvrent les murs.

5. A gauche en entrant, une imposante statue d'Anubis est assise sur un trône. Les pas dans la poussière se dirigent vers des tombeaux (dont les sarcophages contiennent les momies des trois prêtres). Tout autour, leurs biens et quelques offrandes sont répandus sur le sol (or, coupes...). Les murs des tombeaux montrent des paysages verdoyants pour les deux extrêmes, et un monde de brume au centre. Sur le vaste panneau en face, on voit le désert écrasé sous le soleil. Cette peinture est tellement belle qu'elle en acquiert une dimension hypnotique. Au bout de quelques instants, il semble que le vent se lève, vient caresser les dunes ; il commence à faire terriblement chaud... mais non, tout ceci est faux s'aperçoit-on après avoir cligné des paupières et secoué la tête !

Si un personnage vient à toucher des objets contenus dans les tombeaux (sarcophages, bijoux...), une illusion d'une puissance extraordinaire se déclenche dans les salles 4 et 5 : le sol du tombeau en question s'abaisse brusquement de quelques centimètres avec un claquement sec, suivi aussitôt, provenant de l'intérieur des murs, d'un effroyable bruit de mécanisme. La chute de deux blocs de pierre ferme les issues. Dans chaque tombeau, une partie du mur se brise violemment sous la pression de tonnes de sable qui commencent inexorablement à emplir les lieux. L'air ambiant est bientôt saturé de particules de sable. Comment échapper à cette mort atroce ?

- Maître de Jeu, faites un "jet de Sens" à l'insu des joueurs pour chaque personnage, avec un malus de 5 pour ceux qui ont été captivés par la fresque du désert, de 2 pour les autres (modulez suivant les circonstances).

- Ceux qui ne sont pas victimes de l'illusion vont prévenir (en principe !) leurs compagnons. Chacun a droit à un nouveau "jet de Sens", sans malus cette fois. En cas d'échec, c'est la mort rapide, ou lente, étouffé ou bien enseveli ! A vous de choisir !

6. Les pas suivent ce couloir sur quelques mètres et s'arrêtent devant un éboulement infranchissable. En fait, Sagâ Bek Routre, l'incube, a cherché à mystifier ses poursuivants en venant jusqu'ici de la façon décrite, puis en marchant à reculons, posant le pied exactement dans ses propres empreintes. Revenu devant le prêtre-démon, il a pris le chemin menant aux terres inférieures de la Douat.

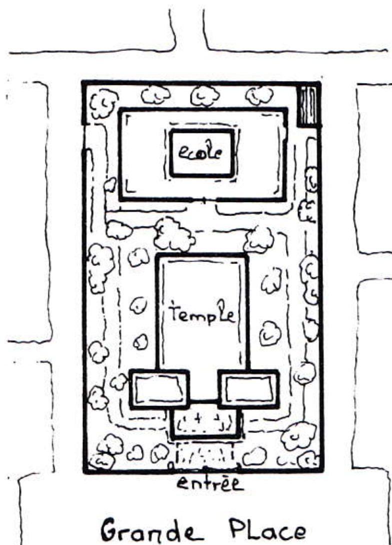
7. Si un personnage meurt sur les terres inférieures de la Douat, son âme ne pourra pas se présenter devant le tribunal d'Osiris. Malheur ! Considérez qu'il se transforme en revenant (et peut-être en sujet d'une future aventure).

Après un long et fastidieux périple dans un brouillard à l'odeur nauséabonde, peuplé d'ombres mouvantes, le prêtre-démon, guide fantomatique, haineux, désespéré, amène les personnages au sein d'une gorge ceinte de falaises noires. Le brouillard se dissipe, effaçant d'un même coup le prêtre et le chemin suivi qui, en réalité, n'a jamais existé. Spectacle terrifiant pour les simples mortels que cette partie du royaume des morts. Dans un ciel lie de vin, Rê, couleur pourpre virant sur le noir, a bien besoin des prières de tous les prêtres d'Egypte : le serpent Apopis dont la longueur est inconcevable, tacheté de nuit et de lumières, mord dans sa chair, et, secouant la tête, éclabousse l'infini d'étoiles de sang qui tombent sur terre en fusion. Ainsi, le monde résonne d'immenses déchirements, chuintements et explosions. Les pupilles se dilatent, les cœurs se figent, l'âme se glace. Chaque personnage fait un jet de Volonté ; en cas d'échec, un jet de Foi ; en cas de nouvel échec, toutes les compétences sont affublées d'un vilain malus de 2, le personnage tremble de tous ses membres, claque des dents et n'ose plus regarder le ciel !

Le spectacle de la gorge n'est guère plus réjouissant. Sol et falaises sont faits de roche noire, dure, humide, aux arêtes coupantes. Des vapeurs sulfureuses s'échappent de crevasses rougeoyantes. Çà et là, des lacs d'or fondu reflètent les tourments du ciel. Enfin, soit au pied des murailles, soit au sommet d'un escalier colossal, apparaissent des entrées de cavernes.

HYBRIDES

Comme nous l'avons dit précédemment, suivant le jugement qu'il a porté sur le groupe, le prêtre-démon a guidé celui-ci plus ou moins loin de l'habitation de l'incube. Il n'y a alors pas d'autres moyens



que d'explorer chaque antre pour le trouver. Toutes les cavernes d'hybride sont à peu près semblables. Au départ d'une grande salle d'entrée, quelques passages étroits, bas et tortueux mènent à trois ou quatre salles plus petites. Tout ici n'est que mise en scène macabre, surenchère de l'horreur, domaine de la souffrance et de la mort. Dans l'entrée, des squelettes font le décor. Ils sont assis sur des fauteuils vermoulus, de guingois, allongés sur des coussins de vermine, en une mascarade de vie, de réunion, de fête. Certains sont accrochés aux parois, entiers ou pas. Des crânes sont fichés dans des pieux, des ossements jonchent le sol. Comble de raffinement, une servante portant perruque vous accueille, figée en une attitude familière. Le tout dans la lumière incertaine de dizaines et de dizaines de petites lampes qui répandent une odeur rance, écœurante.

Les passages sont encombrés par ce même fatras : mort et cynisme. Il y a une infinité de façons de souffrir, éternellement, aux enfers. Toutes les peurs de la croyance populaire y sont concrétisées. Immergés dans des substances acides et lentement, très lentement rongés, pourrissants, atteints de maladies innommables, brûlants au milieu de flammes blanches et froides, empalés, crucifiés, écartelés, voilà quelques exemples des tourments réservés aux damnés. Comme les personnages entendront les cris et les gémissements des suppliciés bien avant de les voir, n'hésitez pas à détailler votre description. Et lors de la vision finale...

Comme précédemment, les personnages font un jet de Volonté, éventuellement de Foi. Certains ont alors un malus de 2, et les moins chanceux de 5. Ceux-là, maintenant pleurent, le courage les a complètement abandonnés. Ils ne tremblent plus, ils sont si faibles, le dos courbé, les mains jointes, suppliant les dieux, confusément de les réveiller. Hélas !

Il y a toujours deux ou trois salles prévues pour le confort des damnés, la dernière étant réservée à l'hybride de service et à ses victimes privilégiées. Ici l'odeur est, comment dirons-nous... peut-être... elle est... enfin, seuls les maîtres de jeu sauront la décrire. Des peaux humaines couvrent presque entièrement les parois. Le mobilier est sommaire, fait d'ossements liés entre eux par de longues mèches de cheveux. Quelques écorchés vifs, qui servent visiblement de garde-manger, sont enchaînés ça et là. Le maître des lieux, s'il est surpris, est quant à lui en train de fouetter comme il se doit trois ou quatre malheureux décharnés...

Pour corser un peu l'exploration, vous pouvez considérer que l'hybride est à un autre endroit de la caverne, ou même dehors, rentrant chez lui après les personnages. A l'aide de la Charte Angoumoise, vous pouvez ainsi évaluer la situation que vont rencontrer nos amis en ces lieux.

SAGA BEK AAK ROUTRE

Avant tout, il est nécessaire de porter à votre connaissance quelques détails surprenants. En premier lieu, contrairement à ce que vous devez penser, l'incube désire que les personnages viennent jusqu'à lui, et surtout qu'ils délivrent Séhouré, qui, bien qu'inconsciente pour un certain temps, n'en est pas moins en excellente santé. Bien sûr, tout a été fait et sera fait jusqu'au bout, pour qu'ils ne se doutent de rien. Derrière tout cela, un plan. Un plan dont on ne vous révélera ici qu'un partie, en conclusion (voir plus loin). Deuxièmement, l'incube, prévenu par le prêtre-démon de l'arrivée imminente de ses poursuivants, s'est caché dans un endroit qui restera aussi mystérieux pour les personnages que pour vous !

L'habitation de Sagâ Bek Aak Routre est très différente de celle des hybrides : trois des cinq salles sont complètement vides, une est somptueusement meublée, et la dernière est inaccessible, que ce soit par des moyens normaux ou magiques. Une double porte de bronze, sans serrure, dont les interstices ne laissent même pas la place pour un cheveu, parfaite, en défend les secrets.

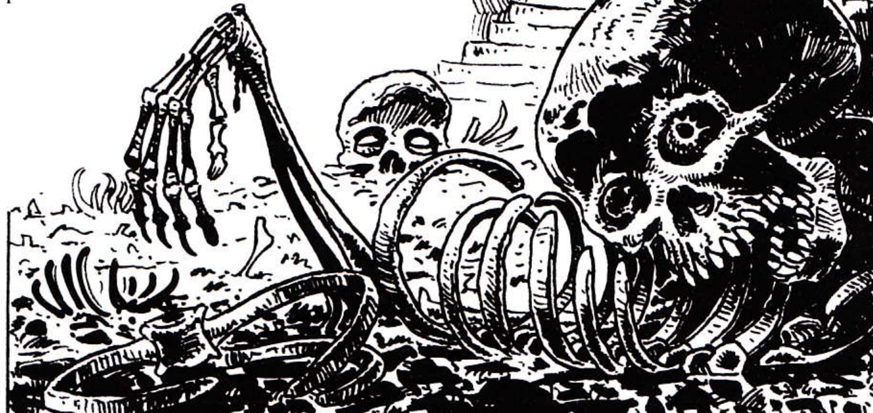
L'entrée de la caverne est gardée par trois zombis, sous la dominations de l'incube (page 102 du livret de jeu), qui attaquent. Séhouré est enchaînée dans la chambre, inanimée. Des tentures blanches, brodées de fils d'or, couvrent les parois. Que ce soit le lit, les fauteuils, coffres, nattes et coussins, tout est délicatement ouvragé, incrusté de faïence, de pierres semi précieuses, tissé avec art. Une agréable senteur d'encens flotte dans l'air. C'est tout. Il n'y a pas de vaisselle, de vêtements, pas de particularités notables.

DENOUEMENT

Lorsque Séhouré est délivrée, la pièce devient floue, s'efface pour être remplacée par le paysage qui environne le col, à quelques kilomètres de Philae. Il faut savoir que nul vivant ne peut rester dans le royaume des morts lorsque sa quête est accomplie. Par contre, le groupe aurait dû réapparaître dans la nécropole, où se situe le passage entre les mondes. Ceci nous amène à vous faire la révélation promise. Gardez-vous de la révéler aux joueurs !

Séhouré va se rétablir assez vite, mais elle a perdu tous les pouvoirs que lui conférait son initiation dans l'Ecole de Philae, car elle n'est plus vierge (voir page 172 du Livret de Jeu). Mais ceci n'est rien encore. En fait, Séhouré attend une enfant ! A suivre...

Annexe : Si vous disposez de plus de quatre à cinq heures pour jouer cette aventure, vous pouvez enrichir l'intrigue de l'élément suivant : Sékouré Néti, le père des deux jeunes filles, est, comme chacun sait maintenant, le Nomarque du premier Nome de Basse Egypte, et à ce titre chargé de lourdes responsabilités. C'est aussi un homme très envié, qui, intègre et compétent, n'a jamais laissé prise à ses adversaires. Le profit que ceux-ci pourraient tirer de la connaissance de la vérité sur cette histoire de démon est évidente. Rien d'étonnant alors à ce que les personnages se sentent épiés lors de leur enquête en ville, suivis sur le trajet qui mène à la nécropole. Peut-être surprendront-ils leur poursuivant, cet homme dont la ruse n'a d'égal que la force, et parviendront-ils à lui faire avouer qu'il agit pour le compte du principal rival du Nomarque, cet infâme Méropis ! Mais il est possible aussi qu'ils le prennent pour l'incube, car dans son assez beau visage ses yeux noirs brillent d'un éclat inquiétant... et ne dit-on pas de ce démon qu'il est "trop beau pour être honnête ?" ◊◊◊



NOUVELLE INEDITE

La Récompense

Virginia Ivarnez

Lorsque, deux années après la Chute de l'Empire d'Asthur, Scylla la Renégate apprit que son fils vivait encore, et qu'il était retenu aux Enfers par l'Archange Azraal du Septième Cercle, elle réunit quelques personnes sous son commandement, tous se réclamant plus ou moins du Chaos.
Ils se mirent en quête d'un moyen pouvant sauver l'enfant, et entreprirent ainsi un long et périlleux voyage, talonnés par Morghenn d'Asthur qui avait juré de suspendre les cadavres torturés des sbires de sa sœur aux cimes des plus hauts arbres de la Forêt de Lokaad.

Chroniques des terres de l'Est

Mon nom est Markuus.
Bien entendu, c'est le nom que je vous donne, et non mon véritable nom. J'ai porté par le passé tant d'identités différentes que, parfois, j'ai moi-même du mal à me souvenir du nom que mes parents m'ont donné à la naissance. Mais de toutes façons, qu'en auriez-vous à faire, mon bon seigneur ?

Je ne peux pas vous dire si je suis de l'Ordre ou du Chaos; Disons que cela dépend essentiellement de la personne à qui je m'adresse.

Tel que vous me voyez, je suis un des guerriers qui suivent Scylla d'Asthur dans sa quête. Une belle équipe de parias, de voleurs, et de tueurs de femmes, en vérité, avec à sa tête la Renégate elle-même. Nous sommes à la recherche d'un moyen de tirer son fils des griffes d'Azraal de l'Ordre, et, d'ailleurs, nous l'avons presque trouvé.

C'est pour cela que je suis dans le coin. Morghenn n'est pas loin, et j'avais à lui parler.

Un homme étrange que cet asthurien... Là d'où je viens, on connaît la cruauté, et on aime la torture, mais à ce point ! Honnêtement, il n'a pas été loin de me faire peur. D'autant plus qu'il est bien jeune ; vingt-sept ans, si ma mémoire est bonne.

D'où je viens ? De quelque part, mon seigneur, soyez-en assuré ! Quelque part où sévit une certaine guilde d'assassins dont j'ai bien entendu été membre. Je maniais assez bien le lacet à l'époque... mais j'ai été obligé de la quitter... question de survie.

Donc, j'ai été voir Morghenn - c'était quelques jours à peine après m'être joint à sa sœur - et je lui ai proposé une affaire. Oh je sais ce que vous pensez, et je vous donne entièrement raison : je suis un traître, de la pire espèce. Mais que voulez-vous, l'or n'est jamais tombé du ciel que je sache, et l'asthurien doit bien payer les donneurs.

Amusant d'ailleurs cette façon qu'ont les agents de l'Ordre de se payer les services de personnes dans mon genre (notez bien que du temps de l'Empire, cela ne se faisait pas) et cela me ravit. Pensez que ces gens-là n'ont qu'une parole, et ne peuvent revenir dessus. C'est sans doute ce qui m'a donné cette idée. Morghenn m'a promis une récompense, et je sais qu'il me la donnera. Pratique, n'est-ce pas ?

Scylla ? Oh, ma foi, elle est comme elle est. Je lui accorde d'ailleurs bien moins confiance qu'à son frère... Bien sûr, son but est noble. Mais c'est *son* but, voyez-vous, pas le mien, et, par ailleurs, quand on a livré son propre empire à l'ennemi... vous comprenez, je vois.

Tenez, laissez-moi vous raconter une anecdote :
Un jour - nous nous trouvions alors dans le royaume de Sandor - un groupe de guerriers de Morghenn nous est tombé dessus à l'improviste. Parmi eux, je m'en souviens très nettement, il y avait un petit prêtre d'Azraal.

Mais avant de raconter ce qui lui est arrivé, laissez-moi vous dire la façon dont se bat cette furie.
On dirait un démon. Non, non, je n'exagère pas, un *démon*, mon seigneur, sorti tout droit des Abysses. Elle lève Liaze - c'est le nom de son épée - et l'abat, puis la relève, et l'abat encore, jusqu'à ce que plus un être vivant ne se trouve à sa portée. Un véritable carnage ! Et l'épée a l'air plutôt mauvaise, car je n'ai jamais tant entendu de hurlements d'horreur que dans la compagnie de Scylla d'Asthur.

Et quand l'épée ne suffit pas, elle utilise la sorcellerie. Des salamandres, d'authentiques esprits du feu, qu'elle semble contrôler comme si elle était leur maîtresse de droit, si vous voyez ce que je veux dire... De toutes façons, elle ne vous laisse pas une seule chance.

Comment ? Oui, bien sûr, son frère fait de même, à sa manière, mais son frère, lui, a de quoi payer.

Pour en revenir au petit prêtre, il parvint, au cours du combat, à maintenir l'un d'entre nous dans un étau de glace, et menaça de resserrer cet étau si Scylla ne se rendait pas. Délicate situation...
- Scylla du Chaos ! cria-t-il.

C'est ainsi que les asthuriens l'appellent.

Scylla, à ce moment, cessa de combattre et se retourna vers lui. Son épée était dégoulinante de sang, et



elle avait une expression bizarre dans le regard. Elle ne lui répondit pas moins :

- Laisse cet homme, petit prêtre.

L'homme en question était Guilhem, un peintre de talent doublé d'un archer redoutable, quoi qu'un peu trop porté sur l'alcool. C'est un fameux compagnon, et je regrette presque d'avoir dit à Morghenn... mais je vous en parlerai plus tard.

Bon... Si j'avais été à la place du prêtre, je n'aurais jamais fait une chose pareille ! Généralement, je fais en sorte d'éviter l'affrontement direct, et, de toutes façons, je n'étais *pas* à la place du prêtre. D'un autre point de vue, je le comprends : soit il mourrait sous la lame de Liaze, soit il mourrait sous les tortures de Morghenn en rentrant vaincu de sa mission. Sa mort aurait été plus que douloureuse, quoi qu'il arrivât. Il aurait pu abjurer sa foi, et s'enfuir... mais il était de l'Ordre, vous comprenez.

Il tenait donc Guilhem en son pouvoir, et promettait à Scylla de donner à l'archer une mort particulièrement lente si elle ne se rendait pas...

Scylla l'a regardé un moment, avec une expression à vous glacer le sang. Puis elle a souri, et a dit :

- Je comprends, prêtre, et je te sens déterminé. Je me rends à toi. Au fond, Morghenn ne me fait pas peur au point que je sacrifie la vie d'un ami pour lui échapper.
Elle a souri encore plus, et a laissé tomber son épée à terre. Le prêtre a eu l'air plutôt soulagé.

Puis elle a ajouté :
- Libère-le, et je me rendrai.

Le prêtre a hésité un moment, puis il a fait un acte d'une telle bêtise que je n'en reviens toujours pas : il l'a libéré. Il l'a *vraiment* libéré.

Cela a pris un certain temps. Il a tourné les paumes vers Guilhem, qui était totalement figé dans la glace, et a murmuré des paroles dont le son même vous gelait l'âme, mon seigneur. Lentement, la glace a disparu. Pas fondu, *disparu*. Comme si elle passait dans un autre monde - les Enfers, je suppose.

Pendant tout ce temps, Scylla le regardait, l'air sérieux, presque vaincu.
Enfin, quand Guilhem s'est remis à bouger, notre douce dame a crié :
- A terre, archer !

Puis, elle a pointé un doigt vers le prêtre.
Quelque chose a surgi de ce doigt ; quelque chose qui a grandi en rugissant et en flamboyant. une sorte de créature faite de flammes noires, avec le sourire le plus terrifiant que j'ai jamais pu contempler.

Cela s'est jeté sur le petit prêtre, et il est mort en suppliant, mon seigneur. En suppliant.
Voilà. Vous comprenez à présent pourquoi j'ai vendu Scylla et mes compagnons à Morghenn d'Asthur, Morghenn le Sombre, comme l'appellent ceux du Chaos.
On peut dire ce qu'on veut sur lui, mais il est tenu, de par sa religion même, de tenir sa parole. Il m'a promis une récompense, il me la donnera, sans tromperies.

Quelque chose surgit de son doigt : quelque chose qui grandit en rugissant et en flamboyant...

Et, tout à fait entre nous, il a une qualité que n'a pas sa sœur ; une qualité primordiale à mes yeux : il est riche des trésors qu'il a pu sauver lors du sac de Séléné, et de la Chute de l'Empire.

A présent, je crois bien qu'il est l'heure pour moi de partir. J'ai un rendez-vous, vous comprenez. Un rendez-vous de la première importance, puisque c'est la Fortune que je m'en vais à présent rejoindre.

Bien le bonsoir mon seigneur, et ne prenez pas la peine d'oublier Markuus, car demain, Markuus sera loin, loin et riche, et il portera un autre nom.

◊◊

- Et tu dis qu'ils passeront à cet endroit à l'aube ?

Markuus acquiesça, et indiqua un point sur la carte ouverte en grand devant Morghenn.

-Précisément ici, mon seigneur. Ils passeront par le chemin des Trois Fontaines. Je tiens cela de la bouche même de votre sœur.

Morghenn eut un sourire de prédateur, et regarda la carte un moment d'un air pensif.

Markuus ne le quittait pas des yeux, attendant avec impatience le moment où le Seigneur Sombre parlerait de la récompense promise, étonné une fois de plus de constater la jeunesse de Morghenn, et l'étonnante autorité qui s'en irradiait ; peut-être était-ce la façon dont il regardait ceux qui s'adressaient à lui, ce mélange subtil d'intelligence, de froideur, d'amusement et de cruauté.

C'est exactement le regard qu'il eut pour Markuus quand il releva enfin la tête, et dit :
- A présent, ta récompense
- Seigneur...
- Elle sera comme je l'ai promise : la récompense habituelle pour ce genre de service. Une récompense... exceptionnelle.

Markuus sourit, Morghenn lui rendit son sourire.
- T'ai-je précisé quelle est la nature de cette exception ? Je crois bien l'avoir oublié... Quand Asthur existait encore, et que j'en était l'Empereur, il n'y avait pire crime sur son territoire que la trahison, et c'était une tradition que de torturer particulièrement les traîtres, avant de les exécuter et d'envoyer leur âme se geler aux Enfers.

Il se tut un moment, puis ajouta :
- J'ai toujours été très traditionaliste.

Puis, il fit un geste bref à l'adresse de quatre soldats, qui vinrent aussitôt entourer Markuus ; ce dernier ne souriait plus du tout.

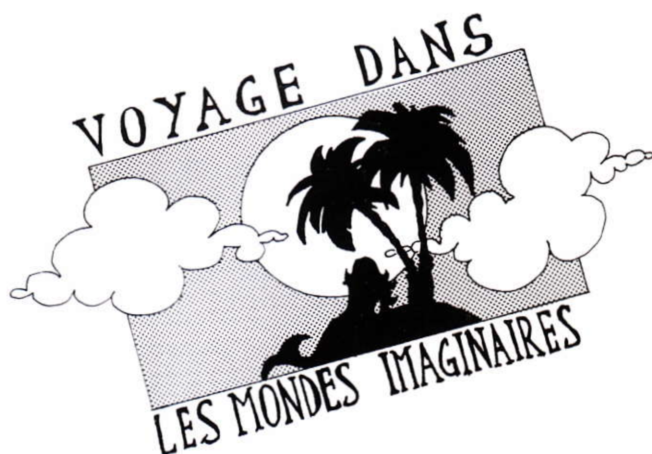
-Seigneur, fit-il d'une voix aiguë, je... Morghenn eut un sourire presque triste.

- De quoi te plains-tu ? dit-il avec douceur. J'ai tenu ma parole.

Alors, il fit un second geste, et Markuus, hurlant, fut emmené hors de la tente.

Après quoi, il reçut sa récompense.

◊◊◊



3 - LES

S'il est un monde médiéval-fantastique qui a bien servi de base et de modèle à tous les autres, c'est bien la Terre du Milieu ; créée dès les années 1910-20 par John Ronald Reuel Tolkien (son nom soit à jamais vénéré...), ce monde a été développé par celui-ci, linguiste et philologue réputé, professeur à Oxford, toute sa vie durant, jusqu'à sa mort en 1973 (le flambeau étant ensuite repris par son fils Christopher Tolkien qui a fait paraître de nombreux écrits de son père). Tous les créateurs de mondes pour jeux de rôle s'en sont plus ou moins inspirés, et l'on peut même dire que si Gary Gigax n'avait pas connu le monde de Tolkien, Donjons et Dragons ne serait jamais né.

Les Terres du Milieu, décrites dans les œuvres de Tolkien (le Seigneur des Anneaux, le Silmarillion, Bilbo le Hobbit, les Contes et Légendes inachevés) ainsi que dans des livres écrits à ce sujet par des "fans" (en particulier "The complete Guide of Middle-Earth" de Robert Foster, ou "A Tolkien Bestiary" de David Ray), sont également le cadre d'un jeu de rôle, le Jeu de Rôle des Terres du Milieu (quel titre original !), publié par ICE (en français par Hexagonal). Tout le monde s'accorde pour dire que les ouvrages de Tolkien sont la "bible" du joueur de rôle. Examinons donc les Terres du Milieu de plus près.

La Terre du Milieu est en fait le principal continent d'Arda ("Le Royaume"), la Terre, créée par le Grand Chant des Ainur (les dieux) sur des thèmes d'Eru ("l'Unique", le dieu principal, celui qui était là avant toute chose, avant même les Ainur qu'il créa). Mais Telkor, un des Ainur, tenta d'introduire ses propres thèmes dans la Grande Musique, et apporta le Mal sur Arda. Loin à l'ouest des Terres du Milieu (aussi appelées Endor) se trouve le continent d'Aman et Valinor, la résidence des Valar, les Ainur qui vinrent sur Arda.

ICE a produit une carte représentant le continent d'Endor tout entier mais - à ma connaissance - la firme américaine en a inventé les trois quarts, et Tolkien lui-même n'a jamais développé que la partie nord-ouest de ce continent ; nous ne nous intéresserons donc qu'à cette partie. Il faut également noter qu'une partie des Terres du Milieu a disparu lors de la submersion de Numenor en 3319 du Second Age.

Occupant tout l'Est des Terres du Milieu d'après la submersion de Numenor, se trouve l'Eriador, limité à l'Est par les Montagnes Bleues ("Ered Luin"); cette région accueille de nombreux groupes d'humains et de hobbits (Fornost, Bree, la fameuse Comté - patrie des Hobbits - etc).

Au Nord se situe le Forodwaith, le Désert du Nord, et des régions inhospitalières, comme Angmar. Les Monts Brumeux coupent les Terres du Milieu au centre, du Nord au Sud ; ils ne sont pas (ou très peu) peuplés, mais renferment en leur sein la Moria, Khazad-Dûm, la mythique cité des Nains ; de plus, ils sont bordés de régions plus ou moins peuplées (Eregion, Pays de Dun, Rivendell, le lieu de refuge des Elfes etc), et de forêts telles la Lorien, pays des Elfes de Galadriel et Celeborn, ou Fangorn, où l'on trouve encore quelques Ents, les hommes-arbres.

A l'Ouest se trouve le Rhovanion et la Forêt Noire, ainsi qu'Erebor le Mont Solitaire et la ville d'Esgaroth sur le Long Lac, où vivent des Humains et des Nains, et à l'extrême-Ouest se trouvent les Monts de Fer et la Mer de Rhûn.

Au Sud se trouvent le royaume humain de Gondor et les cités de Minas Tirith, Dol Amroth etc (à l'extrême-Sud est le Haradwaith, le désert où vivent les Haradrims - ou Orientaux).

Enfin, au Sud-Ouest, se situe le Pays de Mordor, terre aride et désertique qui est le domaine de Sauron, le Seigneur Ténébreux.

La Terre du Milieu est également arrosée par de nombreux fleuves et de nombreuses rivières aux noms poétiques (Limeclaire, Flot Gris, Sirith, Isen, Rivière des Cygnes...), à la végétation et eux climats divers selon les régions (de glacial du côté de la baie de Forochel à désertique en Haradwaith, en passant par tempéré en Gondor et Rohan...), et d'une grandeur très importante, ce qui explique une faible densité de population (de nombreuses régions sont très peu habitées).

De nombreuses races cohabitent (plus ou moins bien) sur les Terres su Milieu. Honneur aux premiers, les Elfes, les Premiers Créés (cf "Jouer un elfe dans les Terres du Milieu", dans le Dragon Radieux n° 13), la race savante et créatrice par excellence, qui a joué les premiers rôles au 1er Age ; elle est moins présente au 3ème Age, et quasiment absente au 4ème (les elfes sont partis à l'Ouest, à Valinor).

Cette race laisse peu à peu la place aux humains (pour avoir une description des humains, regardez-vous dans une glace, ou, si vous êtes un monstre, allez chez votre voisin......)[1], il y a également des Nains, race industrieuse qui excelle dans la construction, la forge et le façonnement (l'habileté de leurs mains est légendaire, tout comme leur caractère), qui vivent souvent dans de grandes cités-mines (dont la plus célèbre est Khazad-Dûm, la Moria), et dont les relations avec les Elfes sont souvent délicates (mais pas impossibles, ne craignez rien).

Sans oublier les Hobbits, des petits hommes de 60 à 120 cm et aux pieds poilus, qui ne préfèrent rien à leur repas et à leur quiétude dans leurs trous-maisons, remarquablement aménagés pour leur confort.

Mais les Terres du Milieu sont également peuplées par des créatures du mal, les orques et les trolls, créés par Morgoth ou Sauron, et par des créatures sauvages dont la nuisance peut être mineure (comme pour les dumbledors, des insectes, ou des crebains, des oiseaux...) ou très gênante, voire mortelle (dragons et balrogs en sont des exemples extrêmes !...).

De plus, il existe de nombreux exemples de "croisements", d'alliance entre différentes races : semi-orques, semi-elfes, umlis (=semi-nains), etc. (les Ents, les Hommes-Arbres, ne sont eux pas le résultat d'une union entre hommes et arbres, ne craignez rien !). Bref, du beau monde... et de belles rencontres en prévision !
Il va sans dire que l'histoire d'un monde

A la découverte des Terres du Milieu...

TERRES DU MILIEU

comme les Terres du Milieu ne peut être que tourmentée.

Le Premier Age[2] a vu la montée de la puissance de Melkor (ou Morgoth, "l'Ennemi Noir"), un Ainur félon, et la lutte des Elfes (et des Humains) pour la reconquête des Silmarils, les trois bijoux qui renfermaient la lumière divine des Arbres de Valinor (arbres détruits par Morgoth); cet âge s'achève sur la défaite de Melkor.

Le Second Age est celui de l'apogée de l'île humaine de Numenor, mais celle-ci est ensuite submergée pour s'être attaquée aux Valar ; mais c'est également l'époque des premières manifestations de Sauron, l'ancien second de Morgoth, qui tente d'étendre son pouvoir (c'est lui qui pousse Ar-Pharazôn, le roi de Numenor, à attaquer Valinor) et forge les fameux Anneaux du Pouvoir ; mais Sauron est finalement vaincu une première fois.

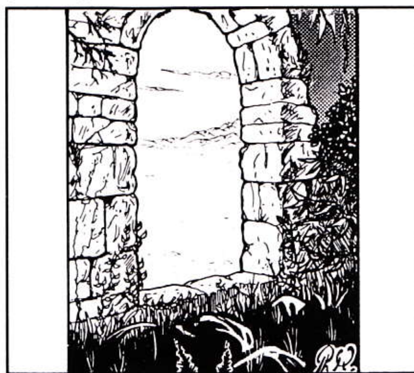
Le Troisième Age voit le déclin des Elfes au profit des Humains ; mais il voit surtout le développement de la puissance sans cesse grandissante de Sauron et de ses alliés ; il s'achève sur la célèbre Guerre de l'Anneau (racontée dans "Le Seigneur des Anneaux") : le hobbit Frodon réussit finalement à détruire l'Anneau Unique [3] (qui dominait tous les autres anneaux) en le jetant dans le volcan de la montagne Orodruin, détruisant ainsi tout le pouvoir de Sauron, délivrant ainsi les Terres du Milieu de l'Ombre.

Quant au Quatrième Age, il s'ouvre sur le couronnement du roi de Gondor Elessar et sur le départ de la plupart des Elfes restant sur les Terres du Milieu vers l'Ouest, Valinor ; c'est l'âge des humains, et il est presque entièrement laissé à la volonté des MJ... Une histoire bien chargée, donc, précise et passionnante à souhait... Du Tolkien !

Les gouvernements des différentes régions des Terres du Milieu sont pratiquement tous des monarchies ; mais il est évident que dans les territoires sous la domination du Seigneur Ténébreux (id est Sauron), celles-ci sont beaucoup plus autoritaires, tyranniques, que dans les monarchies des pays libres. Les plus célèbres sont les royaumes d'Arnor, de Gondor (il faut noter qu'en l'absence d'un roi légitime, pendant plus de 500 ans, ce fut un intendant qui gouverna le Gondor, au 3ème Age), ou celui de Rohan etc. Toutes les différentes régions possèdent des civilisations plus ou moins différentes (Arnoe et Gondor ont à peu près les mêmes, mais ils ont la même origine et la même population ; par contre, il y a tout de même une certaine différence entre la civilisation des nains de Khazad-Dûm et celle des tribus d'elfes de la forêt), que ce soit pour la religion (les peuples dits "civilisés" vénèrent les Valar - elfes, nains, dunedains etc - avec certaines particularités propres à chacun, alors que la plupart des peuples dits "barbares" ou "sauvages" vénèrent les ténèbres, la nature etc), pour les traditions, les organisations sociales etc.

Quant à l'économie, elle varie elle aussi, mais, même si la plupart des peuples utilise beaucoup la forge (en particulier les Nains, et les Elfes dans une moindre mesure) et façonne beaucoup de bijoux et autres ouvrages, elle est principalement basée sur l'agriculture, ainsi que sur le commerce. Les Terres du Milieu sont un monde logique, structuré, et qui vit.

L'ambiance des Terres du Milieu n'est donc pas uniquement basée sur les combats et les



créatures fantastiques, mais également beaucoup sur ce monde pensé, cette organisation, cette logique interne qui donne l'agréable impression de se déplacer dans un environnement intelligent et vivant. Mais il est vrai que par les personnages et les créatures qui y vivent, ainsi que par les nombreux lieux mystérieux (et fascinants) et périlleux qui y figurent, les Terres du Milieu sont le cadre idéal pour les grandes épopées héroïques, les combats prestigieux, les grandes batailles, les quêtes, les hauts faits d'arme, les exploits etc... bref pour les héros ! Un monde cohérent qui est le support privilégié pour des aventures héroïques ? Ma foi, j'ai comme l'impression que les Terres du Milieu n'attendent que vous pour révéler leurs merveilles et leurs richesses...

...ce qui nous amène à nous interroger au sujet du JRTM et de l'exploitation des Terres du Milieu faite par ICE...

Eh bien, l'impression d'ensemble est excellente. Le jeu en lui-même est bien fait : si le système peut sembler un peu rébarbatif au début, on s'y habitue et on arrive rapidement à le maîtriser. Une réserve importante à émettre cependant sur la boîte de base : les Terres du Milieu y sont très peu décrites (seules les annexes - races et créatures - y échappent). Par contre, ICE publie régulièrement de nombreuses extensions détaillées (pardon : très très bien détaillées) décrivant des régions des Terres du Milieu (il existe aussi d'excellents scénarios). Et ces suppléments sont - on peut le dire, oui, oui... - des petites merveilles : précis, complets, respectueux de Tolkien mais également pleins d'imagination, cohérents, exploitables à l'infini (j'arrête là mes éloges, sinon vous ne me croirez pas)... Bref, ce sont de superbes suppléments-très-détaillés-qu'il-vous-faut-avoir-même-si-vous-ne-jouez-pas-à-JRTM (ouf !). Merci, merci ICE (et faites qu'Hexagonal les traduise vite !) !

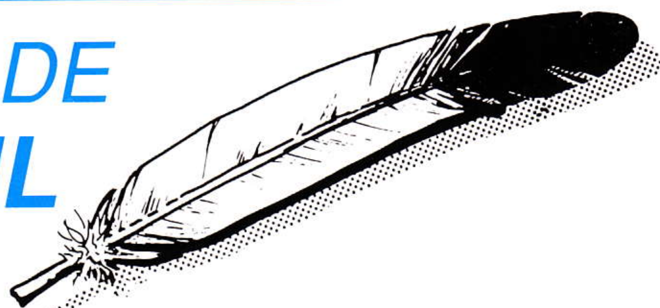
Bref, cous l'avez compris, si vous ne le saviez pas déjà : les Terres du Milieu sont un monde merveilleux, précis et réaliste mais aussi incroyablement vivant et passionnant ; les nombreux "fans" de Tolkien sont là pour le prouver, et la réputation de "bible" des univers médiévaux-fantastiques n'est pas volée. Mais cet article est trop incomplet, ou bien trop plein de détails inutiles, ou bien vous laisse sur votre faim, ou bien, ou bien ... De toutes façons, la meilleure (et la seule vraie) façon de découvrir les Terres du Milieu (mis à part jouer dedans) est de lire (et de relire) les œuvres de Tolkien.

Alors bonne lecture, bonne découverte, et bienvenue dans le monde merveilleux du "Seigneur des Anneaux"...

Christophe TRIAU

[1] Il existe différentes sortes d'humains : des plus nobles, les Dunedains, aux hommes sauvages, les Woses, en passant par les Numénoréens noirs et les Rohirrim amis des chevaux...
[2] Cf l'article "jouer au Premier Age", dans le Dragon Radieux n° 14.
[3] Oserai-je vous conseiller un autre article : l'Anneau ou la perception du mal", dans le Dragon Radieux n° 16 ? On va m'accuser de faire de la pub !

LES CHRONIQUES DE TOM BOMBADIL



- 2 ème partie -

MAIS QUI EST DONC TOM BOMBADIL ?

"C'est lui." (Baie d'or)

"Il parcourait les bois et les collines il y a longtemps, et il était, même alors, plus vieux que les vieux. Il ne portait pas encore ce nom. On l'appelait Iarwain Ben-adar, le plus ancien et le sans père. Mais il a reçu bien d'autres noms de la part d'autres gens: les Nains l'ont appelé Forn, les hommes du nord Orald, et il a eu beaucoup d'autres noms encore. C'est une créature étrange..." (Elrond)

"Le pouvoir de braver notre ennemi n'est pas en lui." (Galdor)

"L'anneau n'a aucun pouvoir sur lui. Il est son propre maître (...) Et à présent, il est retiré dans une petite terre, à l'intérieur de limites qu'il a établies, bien que personne ne puisse les voir, attendant peut-être un changement des jours, et il se refuse à en sortir." (Gandalf)

"C'est un drôle de type, y a pas d'erreur. On pourra faire encore beaucoup de chemin sans rencontrer personne de mieux, ni de plus curieux, m'est avis." (Sam Gamegie)

"Le vieux Tom Bombadil est un gai luron, Bleu vif est sa veste, et ses bottes sont jaunes. Personne ne l'a jamais pris encore, car Tom c'est le maître: Ses chansons sont des chansons plus fortes et ses pieds sont plus rapides." (Tom Bombadil)

Etrange personnage assurément... Tom Bombadil est sans doute l'un des êtres les plus mystérieux de la Terre du Milieu, et ces quelques témoignages glanés ici et là dans le Seigneur des Anneaux ne nous éclairent pas beaucoup. Nous allons cependant tenter de nous faire une idée, la plus précise possible, du maître de la vieille forêt. Mais pas de jugement hâtif, disait fort justement Sylvebarbe, ne nous précipitons pas...

Pour commencer nous allons examiner ce dont nous sommes certains à son sujet, quitte à nous livrer plus tard à de hasardeuses spéculations.

A l'époque de la guerre de l'Anneau, il vit dans la vielle forêt, dernier vestige avec Fangorn des grands massifs forestiers qui recouvraient la Terre du Milieu au premier âge. Il en connaît tous les secrets, sans pour autant chercher à changer quoi que ce soit. Le vieux Tom est tout à fait capable, par exemple, d'expulser les êtres des Galgals mais il ne le fait pas , comme s'il se devait de respecter un traité de non-intervention. Bombadil reste malgré tout le maître incontesté de la vieille forêt, SON domaine. Il ne la quitte que très rarement, il lui arrive toutefois d'en franchir les limites...

Il est certain que Tom se rend régulièrement dans la Comté, le poème " Bombadil goes boating" en est la preuve, ainsi que ces quelques mots relevés dans le Seigneur des Anneaux:
"Il ne cacha pas qu'il devait une bonne part de son récent savoir au père Maggotte, qu'il semblait considérer comme un personnage plus important qu'ils ne l'avaient imaginé."
D'autre part on peut affirmer sans craindre de se tromper qu'il connaît bien le village de Bree. Lorsque les quatre Hobbits lui font leurs adieux, il leur recommande le Poney Fringant: " Le digne propriétaire en est Prosper Poiredebeurré. "

L'anneau est pour nous un autre sujet d'étonnement, il semble en effet qu'il n'ait aucun pouvoir sur Bombadil:
"Puis il passa l'anneau au bout de son petit doigt et l'éleva vers la lumière de la chandelle. Pendant un moment les Hobbits ne remarquèrent rien d'étrange. Puis ils eurent le souffle coupé : il n'y avait aucun signe de disparition de Tom !"
D'autre part, lorsque Frodon passe l'anneau à son doigt, il n'est pas invisible aux yeux de Bombadil:
" - Hé là ! cria Tom, lui lançant un regard de ses yeux brillants qui semblaient parfaitement le voir. Hé ! Venez ici, Frodon, là-bas. Où allez vous donc ? Le vieux Tom Bombadil n'est pas encore aveugle à ce point. Otez votre anneau d'or."

Gandalf lui même serait dépendant de l'anneau s'il le possédait, le pouvoir de Bombadil doit donc être bien grand... Tout comme son âge d'ailleurs, Iarwain Ben-adar est vieux, extrêmement vieux et même probablement le plus vieux:
"L'aîné, voilà ce que je suis. Notez mes paroles, mes amis: Tom était ici avant la rivière et les arbres, Tom se souvient de la première goutte de pluie et du premier gland. Il a tracé des sentiers avant les Grandes Gens, et il a vu arriver les Petites Personnes. Il était ici avant les rois et les tombes et les êtres des Galgals. Quand les Elfes sont passés à l'ouest, Tom était déjà ainsi, avant que les mers ne fussent infléchies. Il a connu l'obscurité sous les étoiles quand elle était sans appréhension - avant que le Seigneur Ténébreux ne vînt de l'extérieur."

Il parait clair que Tom Bombadil n'a pas toujours habité la vieille forêt. D'après Gandalf, "il s'est retiré", ce qui signifie qu'auparavant il n'y résidait pas. Mais où était-il donc ? Nous entrons maintenant dans le terrain marécageux des spéculations. Ce qui va suivre est mon interprétation du personnage ; elle n'engage que son auteur, vous en ferez ce que bon vous semble...

Tom Bombadil est un témoin, un éternel voyageur. Pendant les premier et deuxième âges, il parcourait la terre du milieu en long et en large, assistant aux principaux événement marquants de son histoire, tels que la première rencontre entre les Hommes et les Elfes de l'ouest ou le réveil du dernier des sept nains. Au troisième âge Tom s'est retiré dans la vieille forêt, il y a rencontré Baie d'or, la douce fille de la rivière. Après avoir clairement établi les limites de son nouveau domaine il s'est attelé à la rédaction de ses chroniques, un ouvrage gigantesque où il relate tous ses voyages. Après la guerre de l'anneau, il est allé conduire Baie d'or aux havres et après avoir fait don de ses chroniques aux Hobbits, il est reparti vadrouiller dans les terres du milieu. Et je suis certain que de nos jours, il se promène encore, joyeux et insouciant dans ce qui reste de nos campagnes...

Avant de terminer, je vais vous révéler l'origine " véritable " du personnage de Tom Bombadil : voici ce que l'on peut lire dans l'excellente biographie de Tolkien écrite par Humphrey Carpenter:
"Le personnage s'inspirait d'une poupée hollandaise appartenant à Michael (l'un des fils de Tolkien). C'était une poupée splendide avec une plume dans son chapeau, mais John ne l'aimait pas et la jeta dans les cabinets. Pourtant Tom fut sauvé, il survécut et devint le héros d'un poème de Tolkien..." Surprenant non ?

Tom Ménage

NDLR : Nous signalons aux lecteurs intéressés que la première partie de cette étude est parue dans le n° 11 du D.R.


BEN

-Tiens ! ça existe toujours ce feuilleton idiot ?
- Bien sûr ! Pourquoi cette question ?
- Rien ! rien ! Je pensais que les lecteurs avaient obtenu gain de cause...
- D'abord, qui t'a permis de dire que c'était idiot ? Tu veux une baffe ?...

URK

LA BASTON...

ou... **toujours plus fort...**
ou encore... **tends moi la joue gauche.***

*Le titre dont vous êtes le...

Ce récit, rédigé par le scribe-clerc-amoureux Padepolus, sous la dictée du chef gobelin, prend place dans le chapitre II des aventures d'Urk le ténébreux, considéré par les spécialistes comme l'un des monuments de l'expressionisme romantique écrit du XXème siècle.

Reprenant la phrase célèbre prononcée par un illustre inconnu lors d'un événement mineur survenu dans l'histoire mouvementée d'un monde parallèle, j'avais demandé à Padepolus de commencer ce reportage par : "(sic)... *On attendait les touristes mais ce furent les Gobs de Grumph qui arrivèrent...*" Il me conseilla de renoncer à une introduction de ce type car elle vous aurait fourni une indication précieuse sur les événements qui allaient suivre. Or vous savez à quel point j'aime ménager le suspens...

...Or donc, nous avons orné les ruelles de notre bon vieux village de Rou'Han d'une multitude de petits panneaux incitant le voyageur de passage à venir nous distraire quelque peu. Celà va du "*Visitez... visitez... il en restera toujours quelque chose...*" au "*N'oubliez pas le gob : les baffes qu'il peut vous donner sont sa seule distraction*". Bref au fil des semaines la décoration progresse grandement. Pour attirer le touriste, certains jours de morosité nous allons même jusqu'à promener la jeune Jeanne d'Arbalète, en laisse, dans une tenue des plus suggestives, devant les portes de notre petit paradis. Ce piège grossier ne donne pas vraiment les résultats espérés, puisqu'au lieu des féroces Ninjas et Samouraïs Kodakkk, dont nous escomptons la visite, ce sont les gobs du célèbre chef Grumph Rinssleuil qui déboulent, attirés par les charmes certes humains, et donc grossiers, de la jeune Jeanne.

J'ai déjà longuement entendu parler de ce gobelin primaire et de ses multiples exactions, lorsque j'étais chef du Val aux Baffes. Son comportement empreint de vulgarité, son inintelligence notoire, assortie d'un manque absolu de culture générale, en font l'une des tares absolues de notre race. Le genre d'individus responsables du fait que nous soyons ridiculisés dans les ouvrages d'ethnologie (voir ce que disent de nous les socio-ethnologues Gigax et Tolkien - une misère !). Son physique non plus n'est guère avantageux : petit, ringard, malformé, plus humain que gobelin en résumé.

Grumph Rinssleuil s'avance donc, suivi d'une vingtaine de ses braves, l'oeil glauque et la bouche ruisselante de bave fétide. Il tend déjà l'une de ses pattes sales en direction de la petite Jeanne, trop accaparé par ses pensées lubriques pour s'apercevoir qu'il est en train de tomber dans un piège diabolique. Au fur et à mesure que Grumph progresse, nous tirons doucement sur la laisse et notre appât recule en direction des premières ruines où nous sommes dissimulés. L'un de mes guerriers, perché dans un arbre à l'entrée de la grand'rue m'informe de la progression de l'ennemi :
"Hello Tango Urky ici papa Charlie, je vous reçois 5 sur 5... Ennemi s'engage dans la rue... Chef en avant-garde avance direction mamelles gibier... Tango Urky, Tango Urky, dois-je me replier ?"
"Papa Urky, ici Papa Urky, ok pour repli discret, engageons opération Baston, code BAF... Charge !"

Note : ce langage parait peut être un peu ésotérique à certains d'entre vous. Il s'agit là d'un code secret destiné à nous permettre de communiquer dans les moments difficiles. Nous l'avons mis au point avec l'aide de Padepolus, notre conseiller stratégique.

"Vas-y p'tit gars ! c'est le moment !"
Je donne un grand coup de coude au fiancé de Jeanne. Le clerc se lève, sort de sa cachette, pique un sprint, et s'interpose entre Grumph Rinssleuil et sa bien aimée.
"Halte ou je frappe ! Enlève tes sales pattes de là ou je te fais passer le goût du pain ! J'aime pas qu'on touche à mes copines..."
En disant celà, Padepolus bondit pour se mettre à la hauteur et crache au faciès répugnant du Gob débile (mutant ?). Un acte plus qu'héroïque, si l'on tient compte que l'autre le domine au moins d'un bras en hauteur, et de deux en largeur ! Jeanne trépigne, hurle, encourage, provoque... de plus en plus haineuse :
"Vas-y Marcel, Casse lui la G. à ce gros porc... Tu te rends compte, y voulait me peloter... Cogne le que je te dis !".
Alors Padepolus sort son arme secrète : un chapelet dont le collier est constitué de grosses boucles métalliques attachées les unes aux autres (il appelle ça une "Vel'o'chain +1") et il commence à frapper le gros tas.
Profitant de la diversion, mes hommes sont sortis de derrière les pans de murs où ils étaient cachés et ils attaquent aussi à un contre deux, mais dans le dos et par surprise. Gob contre gob c'est répugnant, je sais, mais l'une des deux bandes doit lâcher le pavé. Les femelles sont rares et faut pas croire qu'on va les partager comme ça. Tout'façon les distractions manquent le Samedi soir et on peut pas passer notre temps à écouter les visions de la môme d'Arbalète !

La baston tourne rapidement à notre avantage. Les mecs de Grumph c'est plutôt des lavettes, et pis les grands sentiments de leur chef ça les concerne pas trop. Alors se faire casser la G. pour une gonzesse qu'ils pourront même pas toucher c'est pas leurs tripes. Y'a que Padepolus qui a vraiment reçu en fait. Grumph s'est énervé et il l'a collé contre un mur d'une baffe monumentale. Ca m'a pas plu, et je m'apprêtais à venir au secours de mon fidèle serviteur mais c'est Carmen qui s'en est chargée. Lorsqu'il a vu arriver Carmen, Grumph a eu comme un éclair... Il a oublié toutes ses pensées salaces concernant Jeanne, et il a commencé à faire une fixation sur ma légitime. Illumination fatale... Carmen lui a allongé un de ces coups de genou ! j'ai eu mal pour lui !
Les gobs de l'extérieur ont commencé à flipper, et à se replier en désordre, en emportant les débris de leur chef. Ils ont été si impressionnés par notre démonstration, qu'il y en a deux d'entre eux qui ont lâché Grumph pour intégrer notre bande. L'un d'eux me plaît bien, il a l'air à peu près normal, mais l'autre... Il arrête pas de reluquer Carmen, et en plus il a une sale tête d'Orc. ◊◊◊

Atlas de TREGOR



EDITIONS DRAGON RADIEUX